IL MENSILE DI VIDEOGIOCHI
PIU' VENDUTO IN ITALIA

ZZAP!

Anno III n. 27
OTTOBRE 1988
Lire 3.500

INDAGINI PERICOLOSE

THE PRESIDENT IS MISSING

LA CRACKDOWN

A BIT OF FANTASY

BARD'S TALE III

WASTELAND

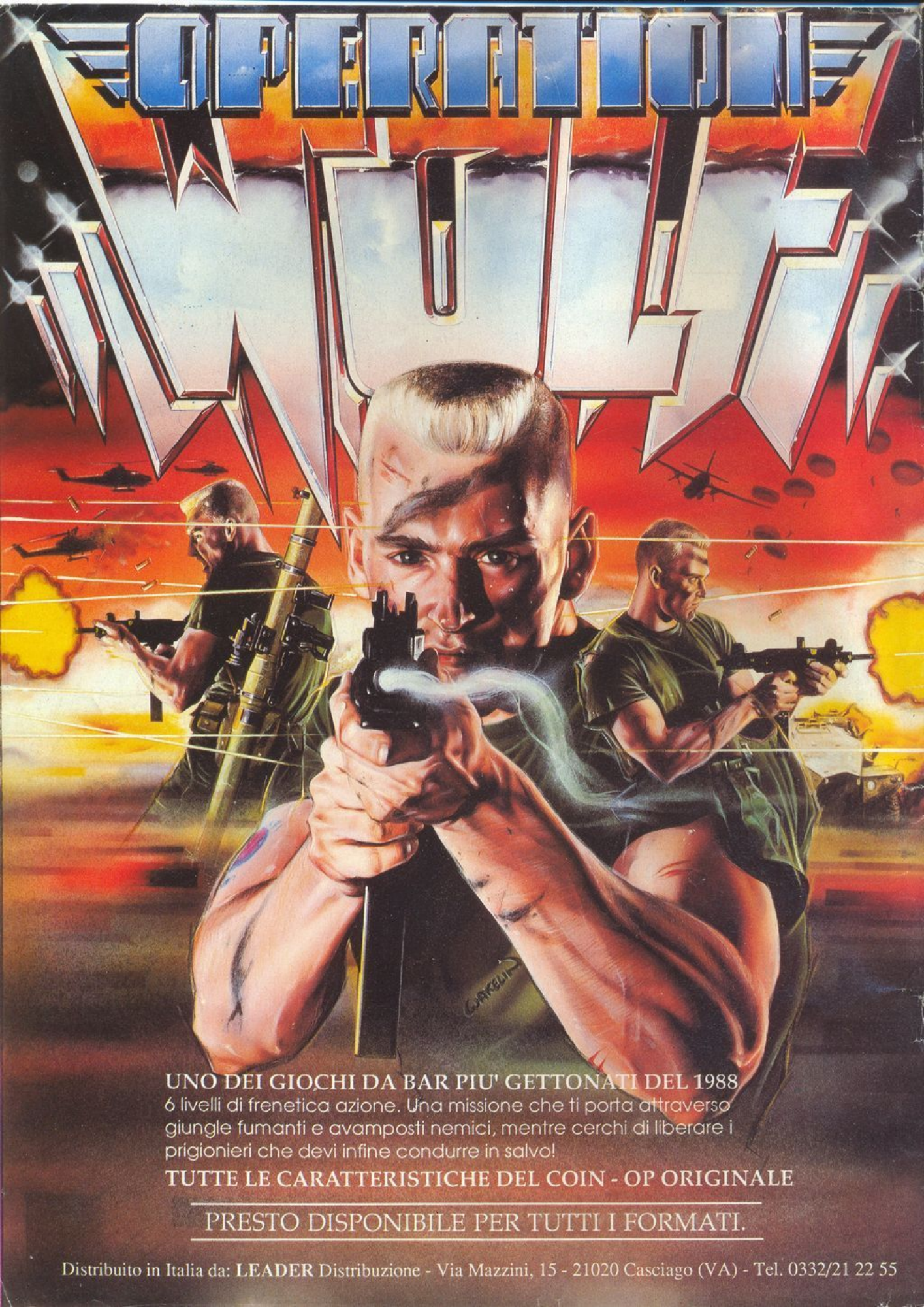
LA FREBBRE OLIMPIONICA

THE GAMES - WINTER EDITION

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

KATAKIS

UN 'GIOCO CALDO' CHE NON GIOCHERETE MAI?


OPERATION
WOLF
UNO DEI GIOCHI DA BAR PIU' GETTONATI DEL 1988
6 livelli di frenetica azione. Una missione che ti porta attraverso giungle fumanti e avamposti nemici, mentre cerchi di liberare i prigionieri che devi infine condurre in salvo!
TUTTE LE CARATTERISTICHE DEL COIN - OP ORIGINALE
PRESTO DISPONIBILE PER TUTTI I FORMATI.
Distribuito in Italia da: LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

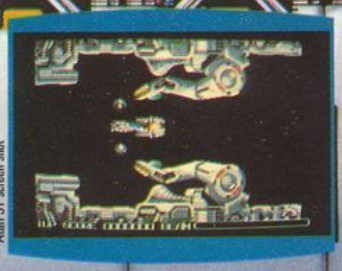
R-TYPE™

IT'S YOUR ONLY DEFENCE

IT'S MECHANICAL . .

IT'S BIOLOGICAL .

IT'S BEHIND YOU .



Atari ST screen shot

Commodore screen shot

ELECTRIC DREAMS
SOFTWARE

Available soon on Commodore 64/128 cassette (£9.99) and disk (£14.99), Spectrum (£9.99), Amstrad cassette (£9.99) and disk (£14.99), Atari ST (£24.99) and on Amiga (£24.99).

R-TYPE™
© 1987 IREM CORPORATION
LICENSED TO ELECTRIC DREAMS

Basato sul best - seller Red Storm Rising di Tom Clancy, e larry Bond, ecco l'ultima novità della Microprose - Una simulazione di alta tecnologia e di tattica.
Lavorando assieme agli autori del libro, Microprose è riuscita a trasportare sullo schermo tutta l'atmosfera e l'azione dell'intera vicenda.
Sei ai comandi di un sottomarino nucleare d'attacco, quando le due super potenze si scontrano.
in mezzo, tra l'orso Russo e la dominazione totale, giochi un ruolo determinante nel conflitto.
la tua missione ti porta attraverso una varietà incredibile di fondali marini, per affrontare situazioni e sfide sempre più diverse.

Disponibile per CBM 64

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

RED STORM RISING by Tom Clancy © 1986 by Jack Ryan Enterprises Ltd and Larry Bond.

MANUALE COMPLETO IN ITALIANO

Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/ 21 22 55

ZZAP!

SOMMARIO

I 'REGOLARI'

7 EDITORIALE
Qualità del software, 'cloni' e...

8 POSTA
Una pausa 'epistolare' prima della valanga del prossimo numero

32 TOP SECRET
Si conclude il Mega-Inserto Top Secret, mentre la Redazione prepara un altro 'inserto galattico'

60 AVVENTURA
L'Arlecchino va in ferie per questo numero, e il Mago ne approfitta per regalare ai lettori una nuova mappa

64 TOP SECRET
Dopo l'abbuffata del numero scorso, una pausa: ma anche una sorpresa!

50 STRATEGIA/RPG
Fantasy o Mondi Post-Atomici? Lasciamo decidere a voi...

50 A MODO MIO
Il nostro Martin dà gli ultimi ritocchi al suo Citadel, e nel frattempo si diletta

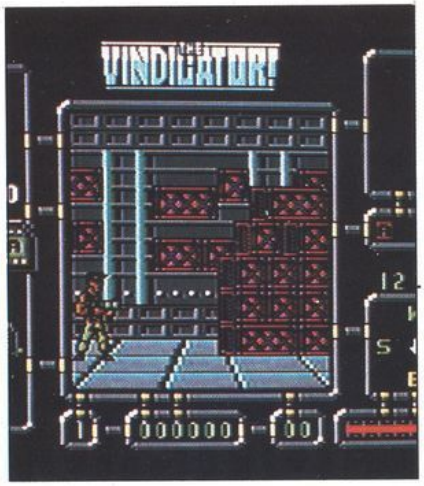
GLI 'SPECIALI'

66 PREVIEW 8 BIT: ANCORA QUALCHE ANTICIPAZIONE
Le promesse del mercato, le immagi-ni di futuri successi

38 MEGA-INDICE *TOP SECRET*
E con queste ultime sei pagine la vostra 'Guida di Rifrimento per l'Hacker' è pronta!

29 S.E.U.C.K.
Altri giochi dai nostri amanti del 'Fai da te'

69 WHAT'S NEW
Ritorna la pagina dell'informazione per quelli che vogliono sapere 'le ultime novità'



LA 'QUIETE' PRIMA DELLA TEMPESTA?

12 DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE
Il nostro baffuto atleta di colore approfitta dei Giochi di Seoul per affibbiarci un altro videogame sportivo

13 BARBARIAN
Si ripeterà il successo della Psygnosis sugli 8-bit?

14 KATAKIS
Riuscirete a giocarlo oppure verrà risucchiato dalla controversia sul Copyright?

16 THE EMPIRE STRIKES BACK
Per chi si sente un vero Jedi...

18 THE GAMES — WINTER EDITION
Seoul colpisce ancora

26 OVERLANDER
Asfalto rovente anche per Spectrum e Amstrad CPC

31 VINDICATOR
E' duro, è spietato, è infallibile... ma non merita una medaglia d'oro

58 LA CRACKDOWN
Una lotta all'ultimo byte contro la criminalità organizzata

60 THE PRESIDENT IS MISSING
Riuscirete a scoprire cosa si nasconde dietro il rapimento del Presidente?

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Elisabetta Broli **Direttore Esecutivo**: Bonaventura Di Bello **Capo Redattore**: Fabio Rossi **Digital Layout**: Adelaide Mansi **Redazione:** Donatella Elia, Stefano Giorgi, Enrico Cuoco, Massimiliano Di Bello, Linda Casati **Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **Fotolito** European Color di Claudio Lavezzi - Milano **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità**: SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 - Milano - tel. 02/6882708-6080156 **Distribuzione**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano
al n° 251 il 10/5/1686
Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina.
Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano

Rockford & Thingie appaiono su Zzap! per gentile concessione della First Star Inc. e della Gremlin, le quali ne detengono i diritti.

RAMBO III STALLONE

OCEAN

E' tornato...

e questa volta non farà prigionieri!!!

Presto disponibile per tutti i formati

Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) Tel. 0332/21 22 55

EDITORIALE

Anno 3 - Numero 27

UNA QUESTIONE DI QUALITA'

Stavo sfogliando distrattamente uno dei vecchi numeri di Zzap! (Marzo 1987), e mi sono sentito stranamente attratto dall'editoriale: era la traduzione di quella inglese, e riprendeva — sviluppandolo — il tema che già il mio collega Albini aveva messo a fuoco nel numero precedente. Un argomento che a più di un anno di distanza è — ahimè — ancora attuale, direi forse più di quanto lo fosse allora. Prima che andiate a rispolverare il vostro archivio per ripescare i numeri 9 e 10 di Zzap! vi dico subito che si trattava di un articolo sulla 'qualità del software', in cui non mancavano affermazioni del tipo "Con l'aumento delle vendite, arrivano cloni a mille [...] oggi i cloni si chiamano versioni ufficiali su licenza [...] A mio parere, l'industria del software si è esaurita."

E queste frasi uscivano dalla bocca di programmatori famosi, i quali si spingevano a confessare che "L'investimento necessario a comprare una licenza si mangia gran parte del budget per un progetto è ciò [...] significa che vengono investiti meno soldi e meno impegno per lo sviluppo del gioco stesso."

Ora non sto qui a sciorinarvi le accuse e le confessioni dei programmatori d'Oltremanica, visto che abbiamo sotto gli occhi una realtà così chiara che per guardarla occorrono degli occhiali da sole: decine e decine di giochi che — tratti da famosi coin-op o da film/fumetti/cartoni animati — danno un'impressione di 'incompletezza', di 'avrebbero potuto fare di meglio'.

Certo, questo non accade sempre (per fortuna), ma i casi positivi sono pochi rispetto alla globalità. E questo accade anche con le conversioni di giochi da un computer all'altro. Ma voi, i lettori, i 'consumatori' di questi prodotti, cosa pensate di tutto ciò? Siete così smaniosi di polemizzare su argomenti del tipo 'il mio computer è più bello del tuo perciò impiccati col filo dell'alimentatore' e 'sono un pacifista/polemico/filosofo/bombarolo' e 'la vostra copertina è fatta di carta igiènica' — allora perché non polemizzare sulla situazione del software? Vi siete mai chiesti come fanno le case di software e gli importatori a conoscere le vostre esigenze se non le comunicate? Semplice, non le conoscono!

Il giudizio critico dei redattori — che vi sembra severo solo perché riflette questa 'mancanza di impegno' da parte di molte Software House — non basta: chi produce i giochi ha bisogno di sapere cosa ne pensano i 'consumatori', quindi continuate a scrivere per farci conoscere il vostro giudizio sulla qualità dei videogame in circolazione, e chissà che fra un numero o due non si pubblichi ancora la Hit Parade (per coloro che non vogliono scrivere una lettera, accettiamo anche una cartolina postale, OK?).

Intanto il discorso di miglioramento della rivista continua, e Zzap! sarà sempre più completo ed aggiornato: per averne un'idea date un'occhiata a pagina settantuno.

Infine, tanto per tenere aggiornati i lettori che si interessano dei redattori inglesi di Zzap!, vorrei fare gli auguri ad uno dei nostri migliori colleghi che da un paio di mesi ci ha lasciato per lavorare con la concorrenza... sì, proprio lui, Julian Rignall! Buona fortuna, JR.

Di Bello Bonaventura

ABBONAMENTO E... SORPRESE!!!

In questo numero trovate il modulo di versamento di L.35.000 per l'abbonamento a Zzap! (11 numeri di cui 1 in omaggio e con prezzo bloccato per un anno intero!), mentre sul prossimo numero di Zzap! vi aspetta un FAVOLOSO POSTER da staccare e conservare!!! E questo è solo l'inizio...

GIOCHI RECENSITI

Barbarian (Psygnosis)	13	LA Crackdown	58
Bard's Tale III	50	Mr Wino	56
BC II - Grog's Revenge	55	Night Raider (Spectr.)	72
Daley Thompson's O.C.	12	Overlander (Spec/Amst)	26
Dizzy	65	Presid. is Missing (The)	60
Empire Str. Back (The)	16	Psycho Pigs UXB	22
Football Manager II	64	Scorplus	67
(The) Games - Wint. Ed.	18	Slimey's Mine (MA)	64
Gunship (Amstrad)	19	Trojan Warrior	56
Hot Shot	23	Vindicator (The)	31
Katakis (GC)	14	Wasteland	52

Lo spazio a nostra disposizione, questo mese, è minore, ma abbiamo cercato lo stesso di farci stare quante più lettere è stato possibile: non temete, comunque, perché dalla posta in arrivo mentre terminiamo di stampare queste pagine dorebbero già esserci quintali di lettere su temi 'scottanti' come la grafica (un centinaio di lettere) o la pirateria (ancora?!?), lettere che non abbiamo avuto né il tempo né lo spazio per recensire in questo numero... arrivederci al mese prossimo, dunque, e intanto godetevi la posta di Ottobre!

PARLANDO DI PAGELLE

"Spett.me Redazione di Zzap!
sono un ragazzo di 14 anni possessore da cinque anni di un Commodore 64. Leggo la vostra rivista sin dal numero 6 e adesso, dopo essere inorridito, vorrei fare un appunto ai lettori che hanno scritto a Zzap!
In particolare a Giovanni Tuzzi di Sinalunga (SI) che in pratica ha dato l'alt alla pubblicazione delle pagelle dei lettori. Ebbene io dico che i lettori sono abbastanza grandi e responsabili da sapere se per loro le pagelle sono stupide o intelligenti. Zzap! è una rivista democratica (penso), ognuno e libero di scrivere ciò che vuole, la redazione è libera di di pubblicare ciò che vuole... libertè... egalitè... fraternitè... Quindi chi vuole continuare a scrivere pagelle continui a farlo; sarà la redazione a cestinare poi le lettere che non gli interessano. (vero?!?)"
Paolo Cimarelli - Roma
Vive la Revolution! Scusate, ma ci siamo lasciati prendere la mano da questa vena da 'Rivoluzione Francese' del nostro lettore di Roma... in ogni caso il breve discorso di Paolo non fa una grinza, anche se il fatto che i lettori non mandino più pagelle non sarà certamente dipeso solo dalla lettera di Giovanni Tuzzi. Da parte nostra, l'invito è quello di scrivere, e se volete mandate pure delle pagelle, magari seguendo il suggerimento di Giandonato 'The Hawk' (vedere lettera relativa). Vogliamo che sappiate una cosa: quando in redazione si seleziona la posta, le lettere vengono lette TUTTE, e quelle che non giungono sulle pagine di Zzap! non vengono cestinate, ma semplicemente 'archiviate' dopo aver scritto sulla busta una nota di riferimento. Certo non fa piacere leggere papiri pieni di sconcezze — anche perché il tempo dedicato alla lettura delle vostre missive viene sottratto a quello globale di preparazione della rivista — circa due settimane, per la cronaca.
Riguardo agli altri punti della tua lettera, caro Paolo, i suggerimenti per Sinbad And The Throne Of Falcon sono stati passati alla rubrica Top Secret, che dopo la pausa (per niente inoperosa) degli ultimi due numeri si prepara ad una sorpresa a dir poco mega-galattica!

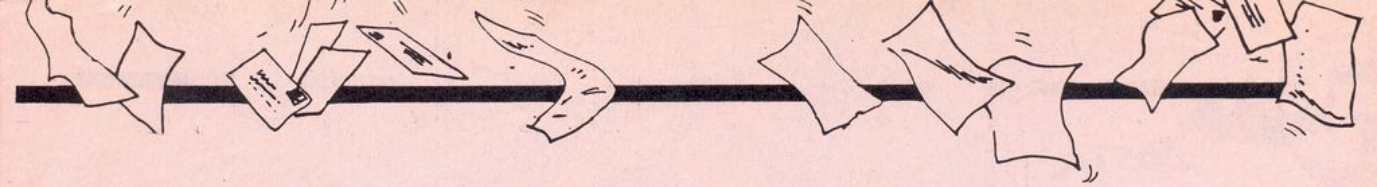
GRAFICA, RPG E... PAGELLE!

"Spett.le redazione zzappense (?!?),
vi scrivo questa mia lettera al suono rilassante di uno dei fantastici LP dei Supertramp, in un caldo, caldissimo pomeriggio barlettano. [...] Odio le polemiche e perciò voglio congratularmi con Alessio di Palermo, Luca di Pisa, WWZ, e gli altri anti-polemici.
Voglio anche dire che mi sono trovato nelle stesse condizioni di SAN (scusa, eh, ma io almeno ce le metto il nome dietro la busta), spesso un gioco viene giudicato principalmente, se non esclusivamente, dalla grafica, questo è un sintomo di buzzurrite acuta, di gente che se ne frega se un gioco è davvero coinvolgente o è qualcosa che è meglio lasciar perdere, l'importante per questo genere di persone è che la grafica li mandi in TILT. Questo è un discorso che fa saltare i nervi a gente che come me in un gioco ricerca soprattutto un certo spessore ed impegno, non che io sia un gran giocatore, ma io ad esempio che amo i GDR (Giochi di Ruolo), la rubrica 'A Bit Of Fantasy' che è spuntata fuori tra le pagine del n. 25 mi ha risvegliato i sensi.
ULTIMA IV mi ha colpito profondamente non appena ho adocchiato i due 100%, e mi ha letteralmente steso la recensione di questo gioco, anzi mondo, assolutamente ed incredibilmente fantastico. Purtroppo non posso acquistarlo mediante il servizio Soft Mail della Lago, poiché durante il periodo natalizio si è verificato un increscioso disguido che mi ha fatto sentire profondamente in colpa. Difatti avevo ordinato due giochi per C64, se non che, improvvisamente (pochi giorni prima non ne avevo intenzione) sono passato ad un computer a 16-bit [non specifichiamo quale, vero Pietro? NdR], al che, arrivata la merce (a tempo di record e ciò devo farlo presente) sono stato costretto a rimandarla indietro: dopo questo orribile atto di slealtà sono corso immediatamente a casa e subito ho scritto una umilissima lettera di scuse alla Lago; dopo qualche giorno però mi è stata recapitata a casa una lettera con la quale la Lago mi diffidava dall'acquistare altri prodotti tramite il loro servizio; al che mi sono rassegnato, sperando che la loro missiva fosse stata spedita prima che gli arrivasse la mia. Credo che non pubblicherete la mia lettera... [...]
Ho notato (e chi non l'ha fatto?) che la questione delle pagelle è stato un vero e proprio BOOM, perciò avrei un'idea da proporre: perché non realizzare delle recensioni, o meglio dei commenti come quelli dei recensori zzappensi magari corredati dalle stesse pagelle; noi stessi lettori potremmo esprimere i nostri personali giudizi sul/i gioco/i che preferiamo o che (HEIHE!) disprezziamo, e voi stessi potreste farvi un'idea sul mercato italiano; magari potreste anche scoprire qualche nuova promessa come recensore... Questa non è che una semplice proposta. [...]
P.S. Ormai una lettera non è tale se non ha almeno un Post Scriptum.
P.P.S. Perciò io ce ne metto due.
Giandonato 'The Hawk' Pietro Blu (???)
Giandonato carissimo, prima di tutto una domanda: ma 'Blu' è il cognome o il secondo nome (nel cui caso Giandonato sarebbe il cognome)? Oppure lo hai fatto per offrire uno spunto ai lettori che scriveranno contro di te (perché dovrebbero farlo? Mah, non si sa mai, coi tempi che corrono...) inventando i soliti giochi di parole che già hanno fatto vittime illustri come Bittanti, Ajovalasit & Co.?
Comunque, come vedi la tua lettera l'abbiamo pubblicata (HEIHE!)
Siamo felici che tu — come tantissimi altri — abbia apprezzato il nostro sforzo per far conoscere i Giochi di Ruolo ai lettori di Zzap! ed informare coloro che già li conoscono sulle novità del mercato, ma vorremmo chiederti due cose a proposito dei problemi che hai avuto con la Lago: (A) Perché non hai telefonato invece di scrivere, quando ti sei 'pentito' del tuo gesto? (B) Non puoi ordinare i giochi a nome di tuo fratello/sorella/cugino/cugina/zio/etc.? In ogni caso ti possiamo solo augurare buona fortuna riguardo agli esiti della vicenda...
Per quanto riguarda il discorso sulla grafica, invitiamo te e gli altri lettori a leggere le altre lettere pubblicate in queste pagine, dopodiché il discorso è ancora aperto.
Infine, quello che proponi sul tema delle pagelle/recensioni è molto interessante, e rinnoviamo l'invito anche da parte nostra: resta inteso che sarebbe impossibile pubblicare tali 'pagelle'; tuttavia sarebbero esaminate e costituirebbero del materiale da sintetizzare in una sorta di Hit Parade. Che aspettate allora, scrivete!

'QUALCHE' CONSIGLIO

"Cari redattori di Zzap!,
sono Marco, un affezionato lettore dal n.17 e posseggo il C64. Ho il pregio di appartenere alla ristretta elite di 'quei fortunati mortali' che sono riusciti a reperire una copia di Zzap! originale [di Luglio], essendomi recentemente recato in Inghilterra. Oggi, dopo una lunga e frustrante attesa, è arrivato in edicola il n.25 della vostra rivista che, come sempre, non ho esitato ad acquistare. Precipitatomi a casa, ho messo a confronto le due edizioni di Zzap! gemelle, e ho preso carta e penna per scrivervi le mie impressioni. Il vostro lavoro è davvero lodevole, ma sono sicuro che se adottaste qualche rubrica in più dall'edizione originale inglese lo ZZAP! italiano, già di per sé una rivista eccellente a mio parere, meriterebbe un bel dieci e lode a occhi chiusi. [...] Tanto per cominciare che ne dite di inserire delle belle 'Reader's Charts', cioè delle classifiche dei migliori giochi del mese, delle migliori colonne sonore, dei migliori coin-op del momento, e così via, redatte esclusivamente in base alle preferenze che i lettori faranno pervenire in redazione. Inoltre si dovrebbe introdurre una pagina dedicata agli annunci dei lettori per scambi, vendite, fanzines autogestite (a patto che queste non facciano troppa concorrenza a ZZAP!). Nello Zzap! nostrano mi piacerebbe anche trovare uno spazio dedicato agli HI-SCORES raggiunti dai lettori nei giochi più recenti e famosi. Naturalmente voi redattori (e quei pochi fortunati mortali) sapete perfettamente che tutte queste rubriche sono presenti nell'edizione inglese. Ma perché mancano in quella italiana?"
Marco Panascia - Catania
Vorremmo tanto sapere una cosa: perché comprate l'edizione inglese di Zzap! oltre a quella italiana? Beh, forse nel tuo caso si trattava della prima volta, e allora possiamo capire: curiosità... ma c'è gente che la compra tutti i mesi!!! Lo fanno per imparare l'inglese? Oppure l'edizione italiana costa così poco (prezzo di 3 anni fa, e con l'inflazione che galoppa...) che coi risparmi ci scappa anche una copia di quella inglese? Vi preghiamo, fatecelo sapere! Ormai il dubbio ci assilla a tal punto che non riusciamo a dormire!
Comunque, caro Marco, come tu fai notare alcune rubriche inglesi mancano nell'edizione italiana: sulle Readers' Charts niente da eccepire, perché ci

ALEX
COMPUTERS & GAMES
1° Commodore Point
ATARI COMPATIBILE IBM
LA PIU' VASTA GAMMA DI
PRODOTTI SOFTWARE E HARDWARE
VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA
— ASSISTENZA E RIPARAZIONI —
C.so FRANCIA 333/4 (Palazzo degli oblò)
Tel. 773.01.84 - TORINO



stiamo lavorando su e nel frattempo aspettiamo un'incitamento da parte vostra. Riguardo al Signore dei Punteggi, abbiamo già precisato che l'esplosione di POKE & Co. lo renderebbe piuttosto superfluo, ma non si sa mai... Per gli annunci il discorso è piuttosto 'delicato': purtroppo la maggior parte di quelli che scrivono un annuncio di 'scambi' finiscono poi con lo scambiare e — soprattutto — vendere software non proprio 'originale', e noi non possiamo correre il rischio di favorire questo processo — vedi pure la serie di lettere sulla pirateria in queste pagine.
Sulle 'fanzines' (piccole riviste 'fatte in casa' da singoli o da club, e spesso dedicate ad un genere particolare di giochi; NdR) ci abbiamo da tempo fatto un pensierino, e probabilmente qualcosa salterà fuori: tieniti sintonizzato su queste lunghezze d'onda.
Ti ringraziamo comunque per la 'kilometrica lettera' (di cui trovi un altro pezzo nella 'sezione anti-recensioni'), e speriamo di aver soddisfatto i tuoi interrogativi. Scrivi ancora.

QUESTA RECENSIONE NON S'HA DA FARE...

"Cordiale redazione di Zzap!,
[...] questa volta ho intenzione di criticare alcuni vostri giudizi. Il primo è Bravestarr, che avete ripudiato e insultato definendolo 'immondizia'. Immondizia sarà il vostro Renegade: uno schifo di picchiaduro senza atmosfera e con un misero sistema di controllo.
Si salvano tra i migliori: Platoon, Hunter's Moon, Pacland e Zybex; mentre tra i peggiori: Out Run, Gunsmoke, Rimrunner e Troll.
Altra pecca: Gutz; questo gioco è favoloso e per niente noioso. I labirinti sono tutti diversi e ve lo dice uno che ha distrutto due guardie ed è arrivato al nono labirinto! [...] Con questo non voglio schierarmi dalla parte di Silvestri Alessandro, Marinucci Marco e soprattutto dell'incazzatissimo Andrea Petrini. E' vero, hanno ragione, ma anche l'Angelo non scherza dicendo che non bisogna criticare i recensori, infatti io non critico loro ma i punteggi dati da loro."
Fabrizio Colonna - Garbagnate Milanese (MI)

"Caro Zzap!,
innanzitutto complimenti vivissimi alla nuova redazione! Ero scettico, ma ho visto che avete saputo migliorare la rivista con le recensioni comparate (finalmente MSXisti e C16isti la smetteranno di brontolare) e con l'uscita di THE GAMES MACHINE, che eliminando da Zzap! coin-op, consoles ecc. (non sarà forse così?) lascerà più posto ai computer a 8 bit. [...] Vorrei sapere cosa ne pensano i redattori (o eventualmente i lettori) di Gauntlet II. La recensione di ZZAP! lo descriveva come un seguito migliorato e arricchito del suo predecessore. Io l'ho comperato e una volta caricatolo mi sono trovato davanti a un grossolano scrolling a scatti, un sonoro scadente e, soprattutto, una lentissima azione frsutrante. Neanche perseverando sono riuscito ad apprezzare il gioco [...]. Mi pare evidente che non hanno usato le stesse routine di Gautlet. Perché mai? [...] Se migliorare la grafica e la presentazione vuol dire peggiorare il resto del gioco, allora la US Gold avrebbe dovuto trattenersi dal pubblicare Gauntlet II.
Per concludere vorrei fare un appunto sulla nuova redazione: i voti. Prendete in mano Zzap! 25 (peraltro ottimo, lo ripeto) e andate a leggere la pagella di 4x4 Off Road Racing. Allora: presentazione: 'Istruzioni dettagliate... ampia gamma di opzioni...' ecc. Voto: 60%, cioè 'sufficiente'! Mah!... Sonoro: 'Bella la musica nello schermo iniziale e realistici gli effetti...' Voto: 50%, vale a dire 5! Ehi, che cosa significa? Globale: 'Un prodotto interessantissimo che dovrebbe piacere a tutti gli appasionati di corse di qualsiasi tipo. 61%' E ci risiamo. Ora, o c'è un errore di stampa, o non avete capito come funzionano i giudizi di Zzap! Così, non si spiega come Beyond The Ice Palace e Ultima IV non sono 'Gioco Caldo' mentre lo è Bionic Commandos, con voto inferiore. E ancora: Karnov. Versione Spectrum: è 'un ottimo gioco', 'una delle migliori conversioni viste su Spectrum', ecc. Su C64 è descritto come una vera porcheria. Ora, perché i voti sono così simili, allora? (60% e 51%). 60% non vuol dire 'gioco ottimo', ma 'gioco passabile, discreto, appena sufficiente'. Se sfogliate i passati numeri di Zzap! ne avrete la conferma. I vostri giudizi mi sembrani perciò poco attendibili. Ah, dimenticavo: The Eidolon. Ho acquistato la LUCASFILM PRESTIGE COLLECTION, 4 successi Lucasfilm al prezzo di 1, i mitici Ballblazer, Koronis Rift, Rescue On Fractalus e, appunto, The Eidolon, che è privo di istruzioni! Vorrei sapere chi è lo spiritoso che ha scritto 'il gioco si rivela estremamente facile da comprendere e da utilizzare'! Sarò scemo, gente, ma io non ci capisco un tubo. Qualcuno mi può aiutare?
Bene, vi saluto e vi auguro buon lavoro.
Giuliano 'CEZ' — Milano

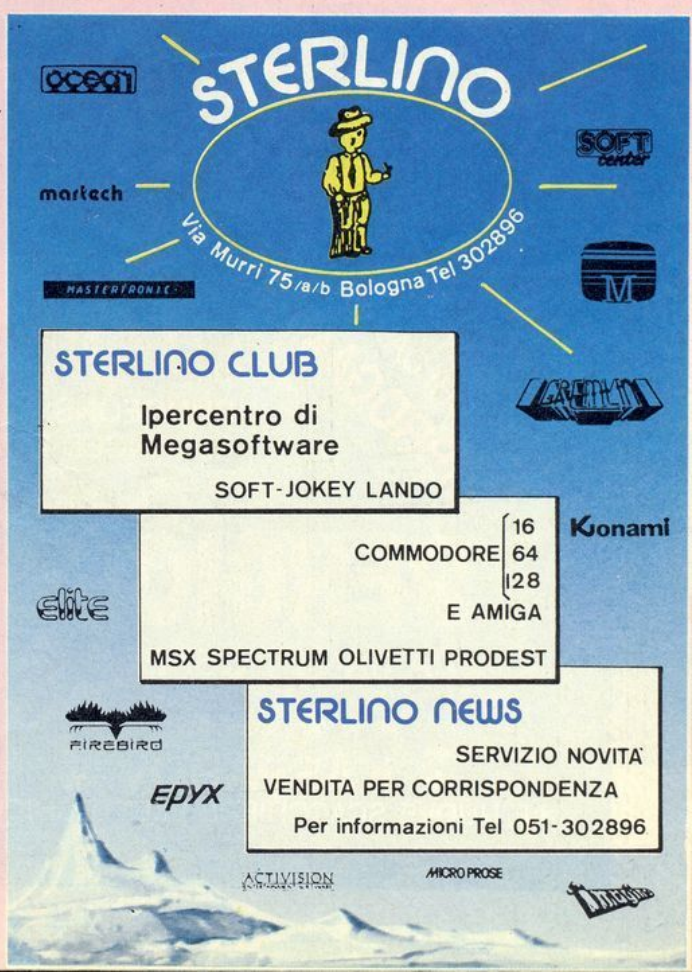
"[...] Adesso una domanda piuttosto cattivella: nello Zzap! inglese quella schifezza di Lazer tag aveva avuto voti spaventosi (intendo infimi), ed un globale di 22%, che nella trasposizione italiana si è magicamente innalzato a 56%! A cosa si deve questo eccessivo cambiamento? Avete paura che la GOI vi mandi una bomba in redazione per la cattiva pubblicità che puntualmente si becca per schifezze come Gunsmoke, ecc.??? No, naturalmente sto solo scherzando. Potrei fare lo stesso discorso con quel disastro di gioco chiamato Karnov, ma preferisco tacere."
Marco Panascia - Catania

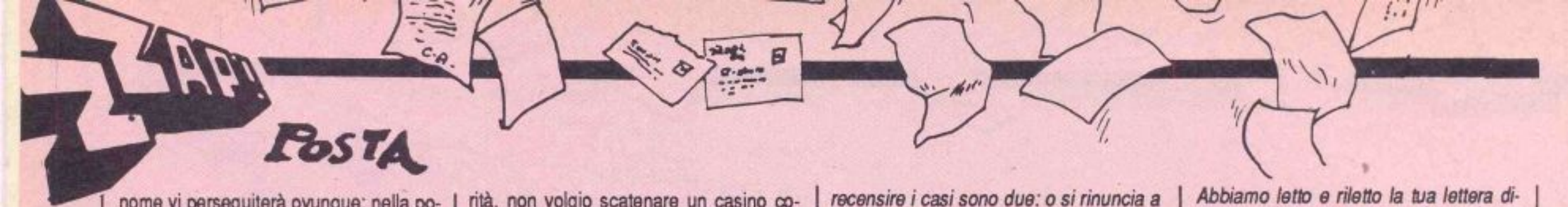
"Zzap!!
Carissimo, io vorrei [...]
A) Sapere il nome e conoscere il volto di quelle persone così incompetenti da assegnare la medaglia d'oro (puah!) a dei giochi VOMITEVOLI, dico VOMITEVOLI dal punto di vista della grafica, ma secondo loro buonissimi dal punto di vista del profitto [...] medaglia d'oro a scopo di LUCRO, ovvero si dà al gioco che in previsione può fruttare maggiori guadagni che andranno a finire META' NELLE TASCHE DEGLI SCRIBANI (quelli che scrivono l'articolo) E L'ALTRA META' NELLE TASCHE DEI CAPI DELLA CASA PRODUTTRICE CHE RIMMARRANNO PER SEMPRE GRATI AL GIORNALETTO. E' COSI'?
2) PERCE' DATE TANTO SPAZIO A GIOCHI BRUTTINI (o bruttissimi) COME, CITO IL NUMERO CHE HO IN MANO (N° 25):
"TUBE RUNNERS", "VIXEN", "INT. SOCCER", "REFLEX"..." [...]
4) ANCHE SE NON E' IL MIO CASO (POSSEGGO IL 64) VORREI CONSIGLIARVI DI DARE UN PO' DI SPAZIO ANCHE AD ALTRI COMPUTER CON MENO MEMORIA PERCHE' NON ESISTE NESSUNA RIVISTA CHE NE PARLI A FONDO, MAGARI 'POCHE' PAGINE MA SCRITTE CON SENTIMENTO"
Un certo Ahion di Canfe

Tre lettere che — in modo diverso — espongono più o meno gli stessi problemi. A Fabrizio (e ci rivolgiamo anche a tutti gli altri lettori) diciamo che le recensioni inviateci dai nostri colleghi inglesi possono — nei casi, molti, in cui non riusciamo a provare il gioco anche qui in Italia — essere semplicemente tradotte, per cui non ci accolliamo, in questo caso, alcuna responsabilità: come ha detto un nostro lettore in una lettera, ambasciator non porta pena. E del resto non possiamo che fidarci, in simili frangenti, dell'obiettività dei nostri colleghi.
E poi, caro Fabrizio, se vai a rileggere la posta dello scorso numero, vedrai che il lettore Caprini Marco aveva strenuamente difeso il gioco Rimrunner, che tu stesso — come i nostri redattori inglesi — hai classificato fra i peggiori. Siamo al solito discorso della soggettività, no? La prima parte della lettera di Giuliano 'CEZ' (e che vor dì?) di Milano è invece un ottimo esempio di chiara argomentazione, che tutti gli altri dovrebbero seguire: se i recensori, quando esprimono un giudizio quantitativo su un gioco, ne spiegano il motivo, perché non dovreste farlo anche voi? Io posso svegliarmi un giorno e dire che Knuckle Busters è un gioco da medaglia d'oro, ma devo motivare chiaramente la mia opinione se desidero che altri la condividano, uhmm? Riguardo a Karnov, caro Giuliano, abbiamo affermato che si tratta di una delle migliori conversioni di un gioco da sala su Spectrum, ma questo non vuol dire che le le conversioni su Spectrum siano allo stesso livello di giochi nati espressamente per tale computer (come ad esempio Head Over Heels, Great Escape, Fairlight o Knight Lore, tanto per citare qualche classico), per cui il voto finisce per essere inferiore. Riguardo alle recensioni di Beyond The Ice Palace e Ultima, la mancata attribuzione del Gioco Caldo e della Medaglia d'Oro è stata provocata dall'entusiasmo che aveva trascinato la redazione in quel periodo, ma non temere perché i responsabili — come nel caso di The Eidolon — sono stati già sottoposti ad innominabili atrocità di ogni tipo.
L'ipotesi che Marco Panascia cita scherzosamente viene invece intesa come possibilità dal lettore dell'ultima lettera (nome impronunciabile) il quale prima rivolge delle vere e proprie diffamazioni a tutta la redazione inglese e italiana, e poi si contraddice 'consigliando' di riservare dello spazio a recensioni per i computer 'minori' dopo aver invece affermato che non capisce perché diamo tanto spazio a giochi come Tuber Runner e Reflex — gli unici due appartenenti a questa categoria. Tra l'altro, definisce nella sua lettera la rivista Zzap! un 'giornaletto': chi siamo noi, Topolino o Diabolik? Lasciamo perdere...

IL CPU 'PERVERSO'

Spett.le Redazione di Zzap!
non avete mai sentito parlare di me. Ma da questo momento in poi (IH, IH) il mio





nome vi perseguiterà ovunque: nella posta, nei trucchi (forse...), tra le poke (magari...) e nei vostri sogni più inquieti (meglio definiti come incubi). Io, oltre a farvi i soliti complimenti per la rivista (non addormentatevi, per favore, ma una lettera a Zzap! senza complimenti o minacce non si è mai vista, e non voglio rompere la tradizione) vorrei sottolineare qualcosa (in modo civile) su ciò che avete detto sulla 'polemica nella posta' nel n.25 a proposito della lettera di Matteo...uhmm... non ricordo... insomma, quello che ha dato la soluzione su delle sequenze di Rastan (pciù!pciù!smack!smack! o benevolo e munifico Matteo!). Non cestinate questa lettera, perché se non la pubblicate ora ne ho pronte altre cinquanta (no è una minaccia... ma un incentivo!) sullo stesso tema (assaporo già i vostri urli di disappunto: aita! aita! vade retro o torturatore!). Bando alle ciance, sono d'accordo con voi che la polemica non è così costruttiva come la critica, ma se rileggo la recensione di Hercules (sì, quell'ammasso di spazzatura binaria) non vedo altro che della polemica (seppure non infondata) su ogni caratteristica del gioco: non è giusto che fate i santerelli dicendo che solo la critica può avere uno scopo positivo (tsk!) e poi siete voi i primi a non farne uso (tut!tut!...) per lasciare spazio alla... (groan! devo nominare ancora quella nauseante parola? No, vero? avrete già capito!). Io ovviamente l'ho comprato (ovviamente perché volevo sapere quanto di vero c'era in quella 'recensione') e... avevate ragione, non è il massimo della vita, ma non è per niente orripilante come avete fatto credere (per carità, non volgio scatenare un casino come quello di Rastan, anche perché qui la recensione è giusta) il voto è esatto, ma il modo in cui l'avete trattato (sento da qui i suoi singhiozzi di dolore, povero Hercules) non mi va giù. Forse un motivo per scrivere una recensione del genere sono i tratti umoristici e la scorrevolezza della lettura ma (mi ripeto)... povero Hercules! Hei... uhm... il poveretto mi sta chiamando, devo dargli conforto. Intanto sta a voi decidere se ci risentiremo.

Il CPU perverso - Brugherio (MI)

L'altro giorno uno dei nostri redattori, fiaccato da alcune notti passate in bianco per terminare questo numero di Zzap!, era caduto addormentato sulla tastiera del suo computer, e nel sonno si agitava e mormorava 'CPU perverso... CPU perverso...'. Quando lo abbiamo scosso (in questi casi riusciamo a sopportare solo incubi in cui venga fatto il nome di Bo Derek o di Samantha Fox) si è subito risvegliato con un sospiro di sollievo, rivelandoci che aveva appena avuto uno strano incubo 'alla Tron', dove veniva inseguito da un enorme circuito integrato che voleva 'digitalizzarlo' — solo che anzichè svolgersi in uno strano mondo elettronico, l'incubo era ambientato a Brugherio, in provincia di Milano.

Scherzi a parte, di perversioni ne conoscevamo tante, ma la 'herculesfilia' no di certo: se ce lo dicevi prima te lo spedivamo noi, il gioco di Hercules, e magari anche il poster, ammesso che ne sia rimasto qualcosa da quando alcuni redattori lo usano per giocare a freccette. Comunque, mettendo la cosa sul lato serio, c'è da dire che quando ci si ritrova con un videogame come Hercules da recensire i casi sono due: o si rinuncia a farlo, conservando lo spazio per parlare di un gioco più valido, oppure ci si diverte un po' (sperando soprattutto che la cosa diverta anche i lettori). E nelle nostre recensioni non c'è mai stato — né ci sarà — mai niente di personale: le facciamo in gruppo, per cui sono il più oggettive possibile. Non te la prendere, caro CPU, e saluta il tuo forzuto amico da parte nostra.

...E ANCORA QUALCOSA SUI GIUDIZI DEI RECENSORI

"Carissima redazione di Zzap!

sono un vostro assiduo lettore sin dall'epico 'Number One', ed ho notato in voi un netto miglioramento di numero in numero (Beh, non sempre, eh?). Siete migliorati sotto molti punti di vista: l'impaginazione (non mi si stacca più la pagina centrale), le recensioni, la serietà... L'ultimo numero era eccellente, il migliore; ma ho notato che siete diventati un po' troppo severi (nella maggior parte delle recensioni) e un po' troppo concessivi. Come fate a dire che la grafica è meno bella nel caso di Vixen che non in quello di Bionic Commandos? Come fate a dire che, a parte una piccola pecca (giocabilità, per intenderci), Vixen è un ottimo acquisto quando gli affibbiate 69%?... Poi (anche se questa lettera è una rottura e ho poche possibilità che venga pubblicata, sob!), a Dan Dare, Impossible Mission, Exploding Fist in versione economica date voti bassi dicendo che sono belli (magari non è il caso di Impossible Mission che meritava però un po' di più).

Marco Zonta - Roma

Abbiamo letto e riletto la tua lettera diverse volte, ma ancora ci assale un dubbio: dici che siamo diventati un po' troppo severi e un po' troppo concessivi. Deciditi, l'uno o l'altro? O si è severi o concessivi. O forse vorrai dire che siamo severi con alcuni giochi e concessivi con altri, e allora ti possiamo assicurare che non è così.

Nel caso di Vixen e Bionic Commandos, la grafica deve essere interpretata — e questo vale per tutti i giochi — oltre che dal punto di vista della definizione e dell'animazione, anche dall'uso dei colori e dalla varietà e funzionalità degli scenari. Credimi, giudicare un gioco oggi non è più facile come una volta: gli standard qualitativi del software sono arrivati a livelli notevoli, e non è facile vedere giochi in grado di raggiungere tali livelli in tutti i loro aspetti (qualcuno ha per caso visto il 'gioco perfetto'.

Il discorso delle re-release, ovvero di giochi 'classici' che riappaiono in versione economica (un fenomeno che diventa sempre più insistente), è abbastanza particolare: tali giochi — nonostante si tratti di software che ha avuto la sua fetta di gloria a suo tempo — non possono essere giudicati oggi come lo furono quando apparvero la prima volta, per il motivo che abbiamo appena esposto. Quindi mettiti il cuore in pace, e scrivi ancora per esporre i tuoi punti di vista sull'argomento.

Sul prezzo del Basic Versione 8.0 per il C128 non abbiamo fatto in tempo a documentarci, ma per i tuoi problemi con Frankenstein troverai ampi aiuti nelle pagine del Mago.

LA MIGLIOR SCELTA DI VIDEOGAMES
COMMODORE 64/128 • AMIGA • ATARI • IBM e COMPATIBILI • MSX • SPECTRUM
SOLO SOFTWARE ORIGINALE

WARGAMES
PERIODICI
GIOCHI DA TAVOLO
LIBROGAMES

FANTASY!!!

ROLEPLAYING
BOARDGAMES
MINIATURE
COLORI • ACCESSORI

DUNGEONS & DRAGONS
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS
MIDDLE EARTH R.P.G.

DA PERGIOCO TEL. 02/808031 CAP. 20121 A MILANO
VIA SAN PROSPERO 1 • PIAZZA CORDUSIO

KASPAROV
LE NUOVE SCACCHIERE ELETTRONICHE

GAMESWORKSHOP
TUTTI I TITOLI!!!!

OTTOBRE 1988
ANNO 1 NUMERO 2
Lire 5.000

the GAMES machine

IL PIU' AVVINCENTE VIDEOGAME DELL'ANNO?

STARGLIDER II

TRIP-A-TRON

La nuova 'follia' di Jeff Minter

PREVIEW EUROPEA

In giro per l'Europa a caccia di anticipazioni

CONVERSIONI DA COIN-OP

Una panoramica esclusiva di TGM sugli spin-off che invaderanno i vostri monitor a Natale

IN EDICOLA DAL 15 OTTOBRE!!!

STAC

Tutto quello che c'è da sapere sul nuovo 'generatore di Avventure' per Atari ST

E, naturalmente, pagine e pagine di recensioni per 16-bit, console, MSX II e coin-op

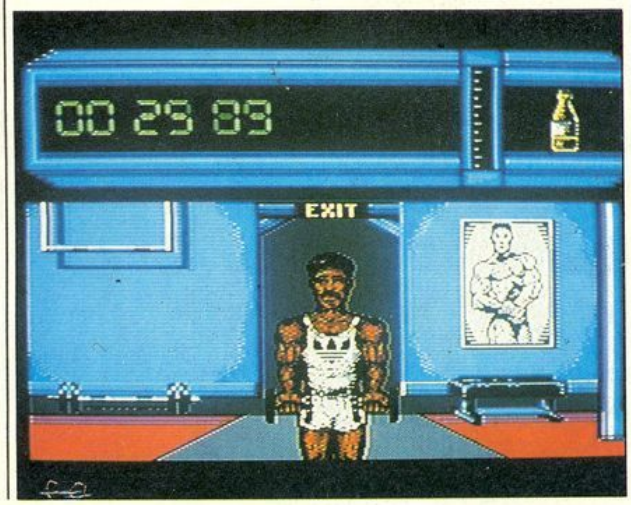
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

Ocean, Cbm64, cass £ n.p., disco £n.p.; Joystick

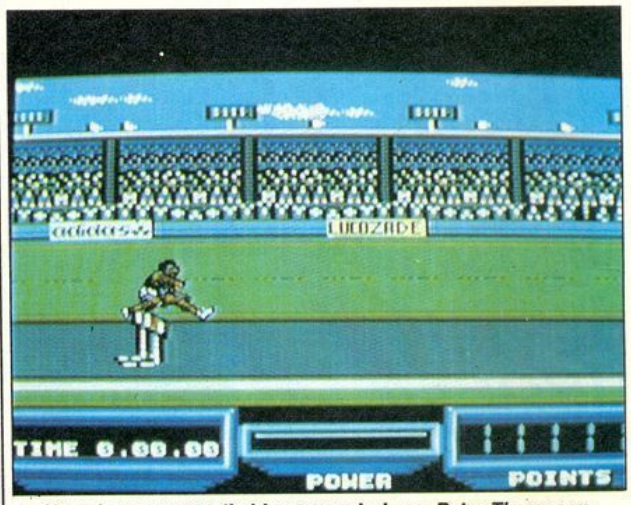
Daley Thompson è un negrone con un paio di baffazzi enormi che beve un sacco di Gatorade (tanto perchè tutti sappiano di chi stiamo parlando) . Costui partecipa in una gara che comprende dieci eventi nota anche come Decathlon.
Per mantenersi in forma, Daley deve andare in palestra ad allenarsi ogni santo giorno. Per tonificare bicipiti, tricipiti e "muscoli delle gambe" (beh, non sono un medico sportivo!) dovete (nei panni di Mr. Thompson) sollevare pesi e fare flessioni e piegamenti vari sbattendo freneticamente il joystick (sì, si tratta di uno di quei giochi). Col procedere degli allenamenti, una bottiglia stranamente simile a quelle del Gatorade si riempie gradatamente. L'ammontare totale del liquido dorato indicherà poi la potenza che potrete impiegare durante la gara.
E' un fatto poco risaputo che l'abilità di Daley sta nelle sue... scarpe! Doveva selezionarne il paio più adatto prima di ogni evento.
I salti ed i rimbalzi delle gare di salto in lungo e triplo sono simulate premendo il pulsante del Joystick il più vicino possibile alla linea di stacco e tenendolo premuto sino a che non viene raggiunto l'esatto angolo di salto. Questo metodo di controllo viene anche usato nel salto con l'asta, gli ostacoli, il giavellotto, il lancio del peso e del disco.
Le gare di corsa semplici vanno dai micidiali (per il joystick) 100 metri ai terribili (per il braccio) 1500 passando per una giusta via di mezzo rappresentata dai 400.

L'ultimo gioco della Ocean in cui viene presentato il sedicente Daley Thompson, è semplicemente una conversione di Track & Field con gli sprites modificati - decisamente poco esaltante. Questo ultimo gioco ha comunque dei tocchi interessanti nei primi piani di Daley durante i quadri di allenamento (accompagnato da suoni di respiro affannoso sia da parte vostra che dal gioco!). Sbattere il joystick è un elemento importante del gioco - tanto importante, in effetti, che sembra essere il gioco. Questo è chiaramente uno svantaggio, e la situazione non viene certo risollevata dagli allenamenti o dalla scelta delle scarpe. Se avete intenzione di fare del body building e non potete permettervi un set di pesi, compratevi una copia di questo gioco ed un joystick robusto e vi troverete a fare concorrenza a Shwarzenegger prima di riuscire a conquistare la medaglia d'oro.

▼ **E' essenziale un buon allenamento per gareggiare bene...**



Ho sempre pensato che Summer Games II **fosse la miglior simulazione sportiva su Commodore 64 a causa della sua meravigliosa grafica e dell'interessante metodo di controllo. C'è voluto tutto il mio fegato per riuscire a completare tutti gli eventi, distruggendo completamente il mio povero joystick. Pensate un pò, dopo due anni e mezzo, c'è ancora gente che scrive giochi di "smanettamento". E' abbastanza divertente spomparsi per far arrivare il nostro sprite in fondo alla gara, ma è molto più divertente osservare gli altri recensori contorcersi agonizzando dopo dieci flessioni! In ultima analisi,** Daley Thompson's Olympic Challenge **è un gioco ben presentato e mediamente divertente, ma decisamente esageratamente stressante da giocare. Scusatemi un attimo mentre vado a prendere un impacco ghiacciato!**



▲ **Non ci sono ostacoli abbastanza duri, per *Daley Thompson*...**

Proprio quando pensavate che era sicuro giocare con le simulazioni sportive... Daley Thompson's Olympic Challenge **ha fatto la sua comparsa. Questo è il gioco di smanettamento furioso più massacrante che lo abbia mai giocato! Ad un certo punto, eravamo in quattro recensori a darci il cambio per trovare la forza di raggiungere il quadro successivo. Giochi come questo sono la causa di veri e propri crampi al bicipite, un'esperienza particolarmente spiacevole. La presentazione è buona e la grafica molto efficace: ci sono delle bellissime animazioni soprattutto nel sollevamento pesi. Ci vuole un minimo di strategia per scegliere il giusto paio di scarpe, ma è difficile pensare correttamente mentre ci si contorce urlando "Dio mio! Il braccio! Il mio povero braccio!" Ho visto parecchie simulazioni, ma questa è la più massacrante!**

Tutto questo tremendo esercizio fisico andrebbe premiato con una vera medaglia d'oro. Probabilmente dormirete una settimana dopo tutta quella fatica!

PRESENTAZIONE 78%
Ben fatta sotto il piano estetico, ma il contrastante metodo di controllo "a sbattimento" è un problema - in tutti i sensi!

GRAFICA 89%
Ottima in tutte le fasi del gioco.

SONORO 83%
Una musica introduttiva particolare, con un sacco di grugniti ed ansiti di Daley.

APPETIBILITA' 74%
Il buon impatto grafico è rovinato dal metodo di controllo.

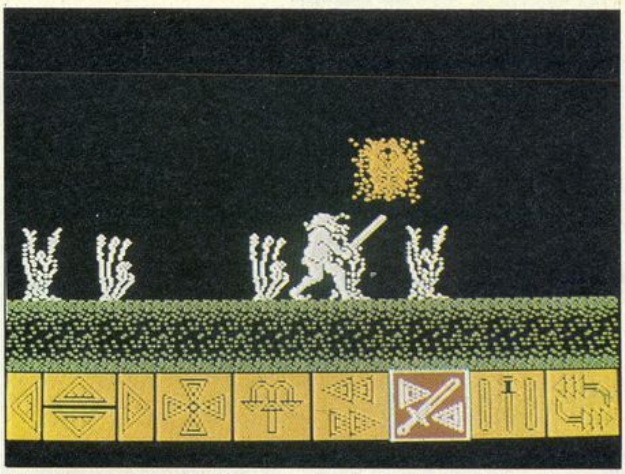
LONGEVITA' 66%
Le pratiche sportive saranno anche ben fatte, ma vengono giocate molto, molto male...

GLOBALE 79%
Un revival dei giochi sportivi ed una buona licenza, ma irrimediabilmente rovinata dal metodo di gioco.

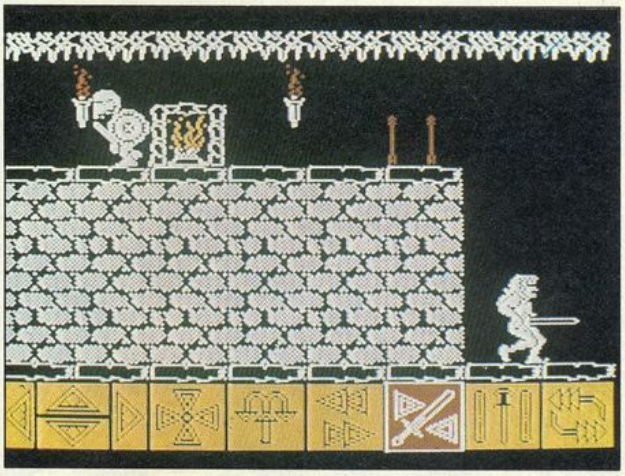
BARBARIAN

Psygnosis/Melbourne House, Cbm64 cass./disco £n.p.; Sepctrum cass. £n.p. -Joystick e tastiera; Vers. recensite: ENTRAMBE

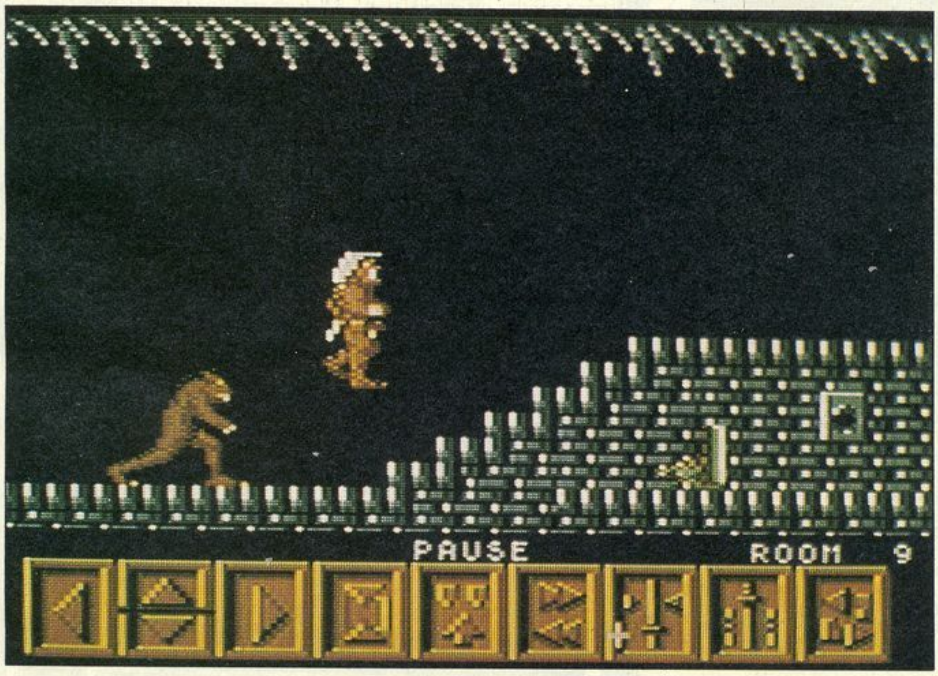
Hegor il barbaro è cresciuto seguendo gli insegnamenti di suo padre Thoron. Ha quindi imparato che nella vita deve maltrattare le donne, ubriacarsi e combattere, e la sua fama di 'uomo da evitare' si è subito diffusa in lungo e in largo fra gli esponenti della società più civilizzata. Nonostante fosse vittima di un notevole ostracismo, anche la sua fama di combattente di draghi si diffuse molto presto, aiutandolo ad essere un po' più ben accetto fra la gente.
Tale il padre, tale il figlio; così anche molti di coloro che erano già stati nemici mortali di Thoron presto iniziano ad odiare Hegor, e fra questi in particolare un farabutto di nome Necron, una creatura malvagia di incredibile potenza a capo di una diabolica banda di scagnozzi. La faida fra Thoron e Necron è cresciuta di violenza e di intensità sino a che un giorno Necron ha deciso di porre fine a questo genere di problemi mandando uno dei suoi più terribili servi, il drago Vulcuran, a distruggere Thoron.
Hegor, seccato per la perdita del parente, decise allora di vendicarsi e di andare a fare una visita a Necron nella sua stessa fortezza sotterranea. Qualora riuscisse a sconfiggere il mago e ad evitare le palle di fuoco di Vulcuran, Hegor diventerebbe sicuramente il nuovo leader della sua gente.
L'avventura comincia con Hegor in cammino verso la fortezza sotterranea. Il barbaro, che era tanto ben disegnato nella sua versione Amiga, risente molto del passaggio agli 8 bit perdendo molto del suo aspetto "da cartone animato": se sullo Spectrum la grafica monocromatica (a cui gli utenti dello ZX sono abituati) non rovina troppo il look di Hegor, sul C64 la sua animazione è sgraziata ed approssimativa.
Quello che non manca nelle versioni ad 8 bit di Barbarian è il sistema di controllo ad icone gestibile sia da tastiera che da joystick. Queste appaiono nella parte bassa dello schermo e tramite il loro utilizzo è possibile muoversi in tutte le direzioni, attaccare con spada ed arco, saltare e compiere manovre che in genere permettono di evitare le trappole in stile "predatori dell'Arca perduta" che disseminano la fortezza di Necron.
I vari luoghi del gioco sono rappresentati con visuali singole, che vengono visualizzate quando Hegor si avicina al bordo dello schermo. Il sonoro è invece rappresentato da effetti sporadici che in nessun caso riescono a ricreare l'atmosfera della versione Amiga, dove questi erano campionati ed in stereo.



▲ **Monocromatico ma ben animato: *Barbarian* sullo Spectrum**



▼ **Il forzuto Hegor evita con un salto uno dei numerosi 'cattivi' del gioco (versione Commodore 64)**



PRESENTAZIONE 78%
Le varie possibilità di controllo offerte dall'uso delle icone ricalcano abbastanza fedelmente quelle della versione 16-bit, sebbene in questo caso sia escluso l'utilizzo del mouse. In generale risultano comunque piuttosto complete.

GRAFICA 88%
Molto buona in particolare nella versione ZX, mentre i pur lodevoli tentativi dei programmatori della versione C64 sono andati in gran parte persi (soprattutto nelle animazioni).

SONORO 64%
Non assomiglia nemmeno lontanamente alla versione per Amiga, e gli effetti presenti su tutti e due i computer sembrano spesso fuori luogo.

APPETIBILITA' 80%
Superato il primo impatto la voglia di giocare è tanta...

LONGEVITA' 87%
... e si mantiene sino a che non si arriva in fondo al gioco!

GLOBALE 79%
Ottimo gioco, se non vi aspettate una conversione diretta dall'Amiga.

ZZAP! TEST

KATAKIS

Gioco Caldo

GO!/Rainbow Arts, Cbm64/128 cass. £ n.p., disco £ n.p.; Joystick

• L'avvincente, fracassona e coloratissima variante di R-Type dalla GO!

E così l'avete fatto di nuovo, eh? Dovete essere dei masochisti! A quante battaglie spaziali avete ancora intenzione di prender parte? Per una persona normale, una sarebbe già più che sufficiente per farsela addosso, ma questa dev'essere la milionesima volta che andate in guerra. Dovete essere completamente matti, ragazzi! Comunque, se proprio ci tenete, sarà meglio che vi dia qualche informazione riguardante quello a cui andate incontro.

Avrete bisogno di una buona nave, così potrete prendere un caccia di classe Katakis... Quale preferite? Rosso o blu? Ma vi rendete conto di quanto ci costate? OK, OK, vi daremo la versione "solo laser anteriore". Non preoccupatevi, comunque, perchè troverete parecchi canestri dai quali ottenere armi ed equipaggiamento extra, là fuori, e ci sono un sacco di pezzi di altre nostre navi distrutte. No, d'accordo, stavo solo scherzando! Haha! (Ooops, gli stavo quasi per rivelare tutto!).

Questo dev'essere più o meno il discorso che milioni di concessionari di astronavi stanno facendo ai quattro angoli della galassia, a giudicare dal numero di shoot'em up che stanno uscendo in questo periodo. Nell'ultimo programma della GO!, voi fate la parte dell'acquirente che viene buggerato dal venditore di cui sopra, la cui vita dipende dalla propria abilità col joystick in un universo popolato di alieni ostili. Come ha già detto il concessionario, potete trovare delle armi extra da agganciare alla prua della vostra nave spaziale, da dove poi po-

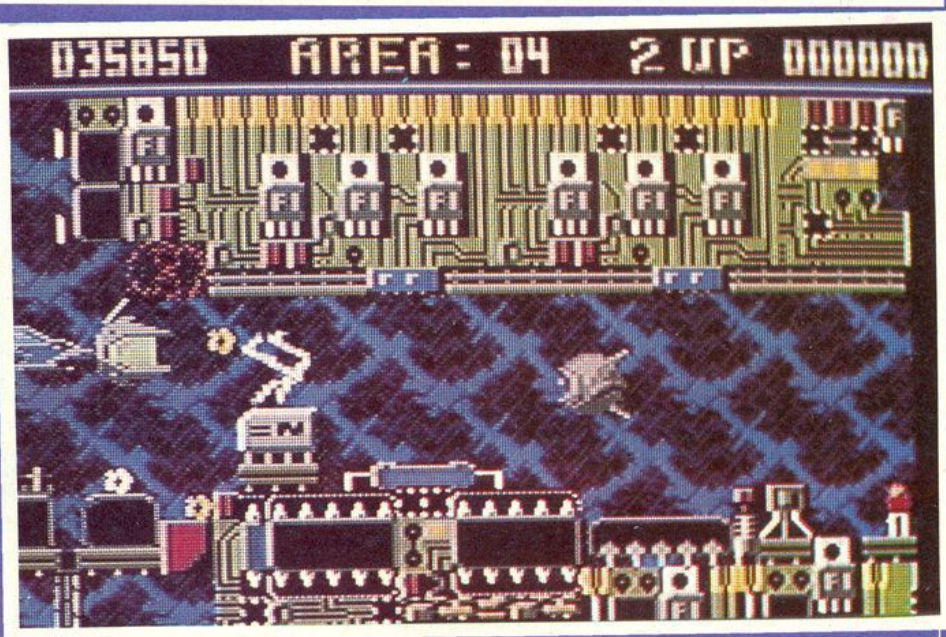
▲ E siamo soltanto all'inizio...

E' proprio il caso di dire — vista la splendida conversione di Salamander **del mese scorso ed** Armalyte **(soprannominato Delta II) della Thalamus il mese prossimo, e infine** Katakis **proprio questo mese — che gli shoot'em up a scrolling orizzontale sul C64 sono entrati in una nuova, qualitativamente incredibile, fase. Gli sforzi diretti alla progettazione grafica ed alla programmazione dello schema di gioco sono evidenti sin dalla prima partita. Lo sprite della vostra astronave è uno dei più belli che lo schermo di un Commodore 64 abbia mai ospitato, sebbene ci sia da dire che l'arma che erutta dalla parte frontale diventa sempre più ingombrante man mano che la vostra potenza di fuoco aumenta. Un'enorme quantità di mostruosità aliene e di astronavi nemiche vi aspetta lungo i 12 livelli di fondali splendidamente dettagliati. Un'incredibile astronave appare all'improvviso in uno dei livelli — dapprima la sua punta metallica si affaccia sulla scena di gioco, poi arriva il resto! Un'intero schermo pieno di dettagli splendidamente colorati — è impressionante! Ma non dimentichiamoci della giocabilità — la Rainbow Arts non se n'è certo dimenticata!** Katakis **può rivaleggiare facilmente con qualsiasi shoot'em up che vi venga in mente, ed è il più vicino allo schema ed alla bellezza di** R-Type **fra quelli mai apparsi su un umile 8-bit. C'è bisogno di aggiungere altro?**

Non ci dovrebbero essere molti dubbi sul fatto che R-Type **abbia influenzato notevolmente il mercato degli arcade. Ha creato una vera e propria moda grafica e in alcuni giochi sono subito apparsi dei droidi-bipedi da combattimento. Adesso abbiamo fra le mani questo gioco per C64 che mostra chiaramente l'influenza esercitata dal sopracitato coin-op. Ebbene sì, contiene persino i famigerati robot-bipedi. Gli alieni sono molti e ben disegnati, con una vera ricchezza di colori: i guardiani di fine-livello sono particolarmente impressionanti — e maledettamente difficili da distruggere! Il sonoro è a dir poco abbondante ed i motivi musicali sono in genere di ottima qualità (sono sicuro di aver sentito un pezzo tratto da un famoso motivo dei Christian, da qualche parte). Forse sono un po' troppo pignolo, ma non posso fare a meno di notare che l'astronave principale sarebbe stata molto più manovrabile se le sue dimensioni venivano leggermente ridotte, dato che qualche volta diventa abbastanza difficile evitare gli ostacoli, i quali somigliano molto a quelli di** R-Type **nella loro diabolicità. Non dovrebbe stupirvi, a questo punto, del fatto che raccomando** Katakis **a tutti quelli che non ce la fanno ad aspettare la conversione ufficiale di** R-Type **— ammesso che** Katakis **arrivi in Italia, visti i problemi di Copyright sorti ultimamente!**

▼ Il fuoco del nemico è incessante...

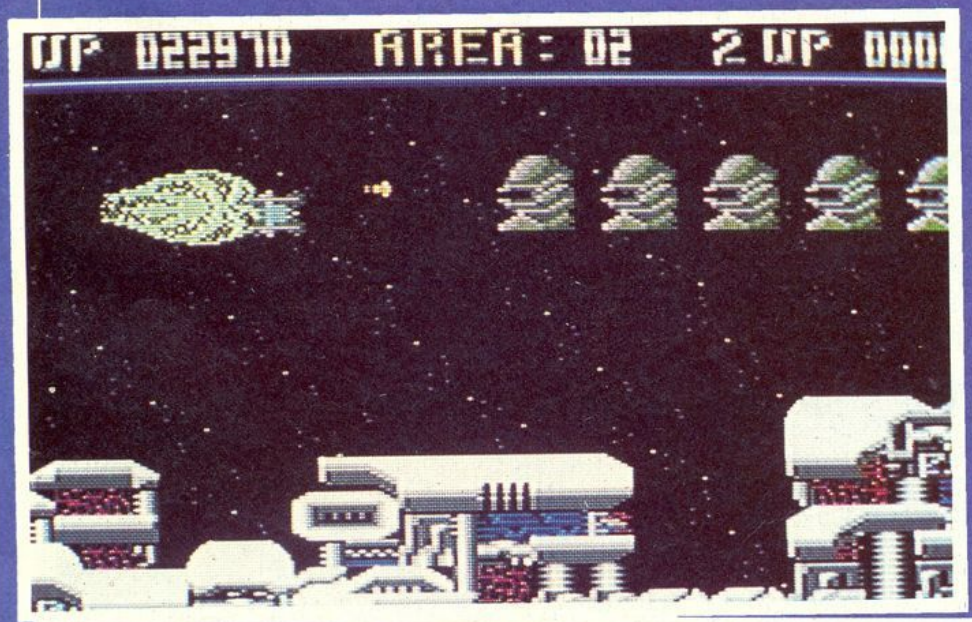
Ogni tanto, un gioco fa la sua apparizione senza squilli di tromba o fanfare e poi si scopre di avere davanti un prodotto veramente sorprendente. Katakis (sorpresa, sorpresa) è proprio uno di questi. Non è esattamente ciò che si possa chiamare un gioco originale, ma quello che gli manca in originalità viene ottimamente rimpiazzato dall'eleganza tecninca che lo contraddistingue. I dettagli grafici sono grandi e colorati con una gran quantità di sprite alieni pronti a colpirvi. I fondali sono altrettanto splendidi: ogni livello appare completamente diverso dal precedente. I 12 livelli hanno ognuno una diversa colonna sonora che gli dà una personale atmosfera. E così ho esaurito il commento sulla presentazione. E il gioco? Beh, è davvero ottimo! Ho fatto presto a familiarizzare con l'inizialmente complesso sistema di controllo della navicella e ben presto ho iniziato a fare a pezzi il nemico con la faccia solcata da un malefico ghigno (grrr — violento, eh?). Se vi siete divertiti con R-Type nelle sale giochi allora giocate pure a katakis. E' gran-dio-so, gente!



▲ Uno scenario davvero 'digitale', quello che stiamo attraversando...

Bastardi! Quei disgraziati della Rainbow Arts (gli stessi criminali di Great Giana Sisters) hanno colpito ancora nonostante le mie minacce!
Dopo aver piratato Super Mario Bros, hanno osato profanare il grande, unico e mitico R-Type! Se nel primo caso l'originale non mi entusiasmava molto, questa volta la passione adorante che nutro per l'organico originale da sala giochi mi spinge a contrattaccare: voglio che capiate una volta per tutte che NON BISOGNA favorire dei programmatori che non sanno fare altro che sfruttare la genialità altrui per far soldi sulle spalle dei poveri giocatori disinformati. Il VERO R-Type sarà pubblicato verso Natale dai santi programmatori della Activision, ed oltretutto sarà decisamente più bello di questa pallida imitazione (ho visto le foto!). Se proprio vi piace questo genere di giochi (e non vedo perchè non dovrebbe) aspettate l'originale! Nel frattempo, nelle lunghe serate passate con Nemesis e Salamander (Wow! Lo a-do-ro!), guardate ogni tanto dalla finestra: stagliato contro la luna piena, avvolto nel suo nero mantello, scorgerete la sagoma del Caporedattore Mascherato, il giustiziere dei Copyright!

tranno essere lanciate automaticamente o pilotate da un amico. Quello di cui nessuno vi ha ancora parlato è il super raggio che può spazzare via intere formazioni aliene dallo schermo: impressionante, vero?
Bene, non ho intenzione di raccontarvi altro, così avrete una volta tanto qualcosa da scoprire.



PRESENTAZIONE 83%
Opzione per uno o due giocatori, ma il sistema di multiload potrebbe rivelarsi seccante per coloro che acquistano la versione su cassetta.

GRAFICA 94%
Alieni e scenari diversificati con guardiani particolarmente impressionanti.

SONORO 90%
Un sacco di rumori di esplosioni e distruzioni ed una diversa colonna sonora ad ogni livello.

APPETIBILITA' 92%
Dovrebbe attrarre tanto quanto qualsiasi gioco da sala dello stesso tipo ma alcuni fra i piloti di Zzap! potrebbero trovarlo un pochino duro.

LONGEVITA' 96%
12 livelli differenti che vi terranno incollati al joystick.

GLOBALE 91%
Al momento, la migliore variante di *R-Type* sul C64.

THE EMPIRE STRIKES BACK

Domark, Cbm64, cass. £ n.p.; disco £n.p.; joystick e tastiera

Il coin-op de "L'Impero colpisce ancora", anche se non famoso quanto il suo predecessore, fu un successo nelle sale giochi, ed ora raggiunge le nostre case in versione per home computer. Questa volta, interpretate il ruolo di Han Solo nella sua fuga dalle forze imperiali oltre alle principali azioni eroiche del giovane apprendista Jedi, Luke Skywalker.

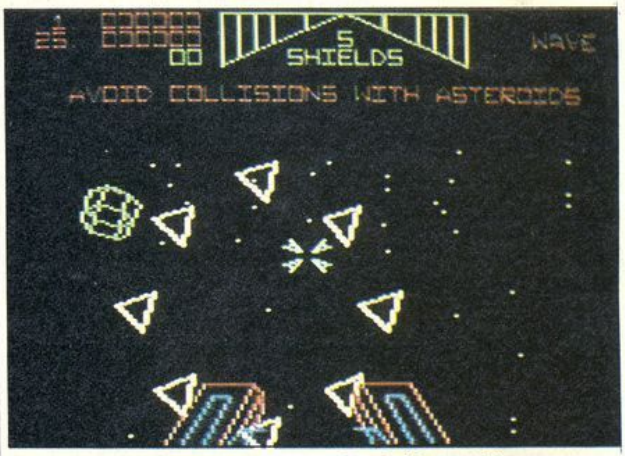
Luke si getta in battaglia per primo, correndo con il suo snowspeeder sulla superficie delle distese ghiacciate di Hoth. Delle sonde dell'Impero sono state spedite in tutta la galassia alla ricerca della base ribelle, e molte di esse hanno raggiunto questo gelido mondo. Sono state programmate per mandare dei segnali che rivelino la posizione dei ribelli in modo che le forze di attacco a terra dell'Impero possano essere fatte atterrare nel luogo giusto.

Armato solo con il piccolo cannone laser del suo snowspeeder, Luke deve cercare di fermare le sonde mentre queste avanzano attraverso lo scenario rappresentato in 3D vettoriale. Le grosse sonde robot si difendono con raggi laser, e solo le loro teste sono vulnerabili agli attacchi. A meno che non venga evitato od intercettato, il fuoco nemico diminuisce l'energia degli scudi. Quando tutti e cinque gli scudi sono stati disintegrati, il vostro snowspeeder è distrutto. Mentre infuria la battaglia, le sonde cercano di mandare delle comunicazioni visibili verso il cielo. Poichè queste contengono dei dati sulla posizione dei ribelli, vanno colpite.

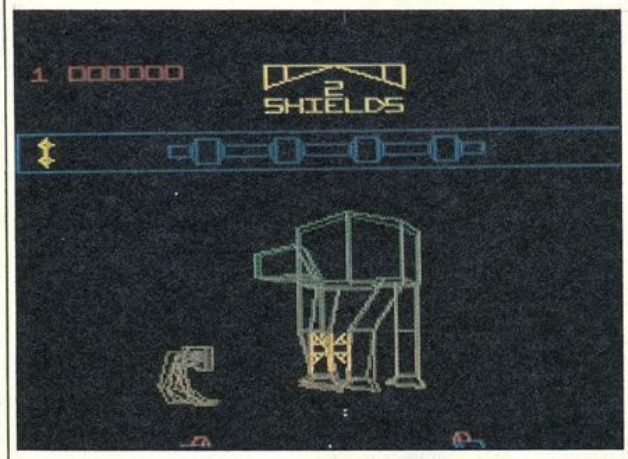
Nonostante i valorosi sforzi di Luke, prima o poi le informazioni raggiungono il nemico. Nel secondo quadro di questa epica avventura, Luke deve fermare gli orrendi veicoli imperiali prima che questi raggiungano i generatori energetici della base ribelle, la distruzione dei quali renderebbe indifesa la base stessa. I grossi AT-AT camminano lentamente sulle loro quattro gambe, ma sono immuni al fuoco dei laser. Per eliminarli, è necessario lanciare un cavo fra le loro gambe (usando la barra spazio); un colpo ben mirato li farà inciampare ed esplodere. I veicoli da esplorazione bipedi, conosciuti anche come AT-ST si dirigono anch'essi verso i generatori. Cón un colpo di laser ben piazzato nel loro portello lanciamissili possono venire completamente distrutti. Comunque vada la battaglia, Luke prende poi il suo caccia ad X e lascia il pianeta per recarsi dal suo maestro Yoda.

Nello stesso tempo Han, Chewbacca, Leila ed i droidi si trovano in pericolo. Incapacitati a saltare nell'iperspazio a causa della imprevista polarizzazione dell'accoppiatore di potenza dell'asse negativo, sono circondati dalla flotta imperiale ed attaccati dai caccia TIE. Sciami di astronavi si avvicinano sparando raggi e missili. Se Han riesce a liberarsene utilizzando i laser di bordo del Millennium Falcon, deve fronteggiare i pericoli di un campo di asteroidi. Grandi blocchi di roccia indistruttibile rotolano verso il Millennium, minacciando la resistenza dei suoi scudi. Se la nave resiste abbastanza a lungo, Han riuscirà a raggiungere la relativa sicurezza di un asteroide grande abbastanza per nascondervisi all'interno prima di andare all'appuntamento con il suo vecchio amico Lando nel sistema di Bespin.

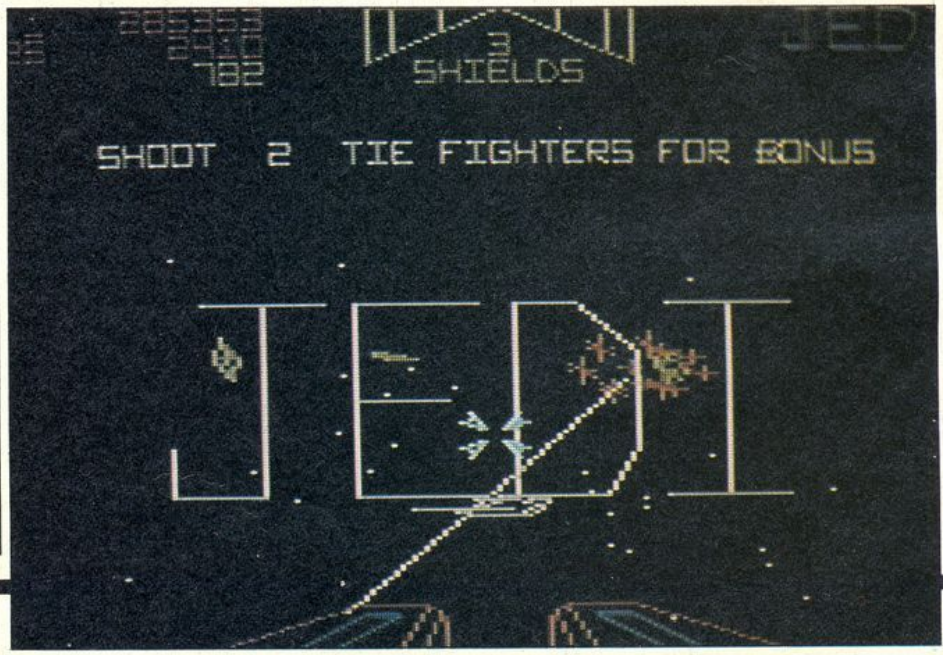
I quattro quadri vengono giocati sempre in questa successione e diventano mano a mano più difficili. In ogni livello vengono assegnati dei punti bonus per l'"elimi-



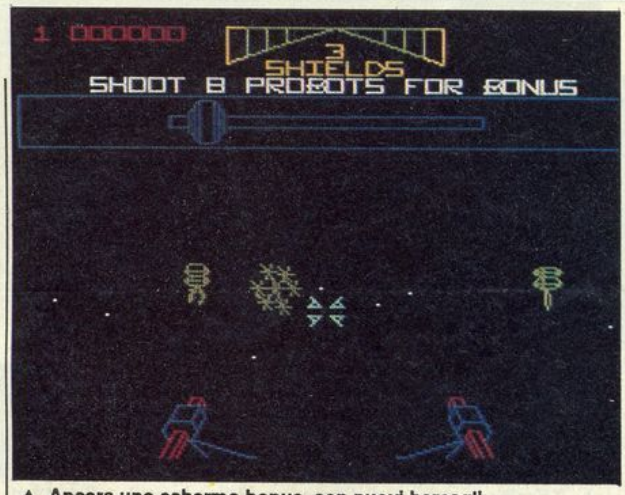
▲ Non sarà facile superare questa fascia di asteroidi



▲ Due 'bestioni' direttamente tratti dal film...



▼ Fatti valere, Jedi: ci sono due Tie Fighters da spappolare!



▲ Ancora uno schermo bonus, con nuovi bersagli

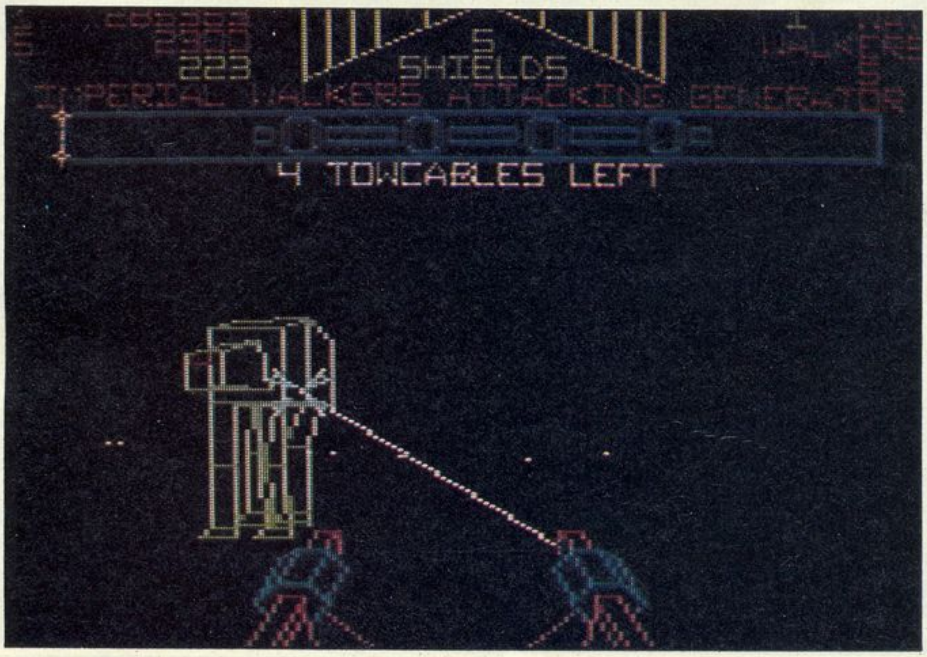
nazione di un certo numero di nemici. Di quando in quando, le lettere della parola JEDI appaiono sullo schermo: se vengono colpite moltiplicano il vostro punteggio.

La grafica vettoriale di Star Wars era prevedibilmente lenta ed impacciata: mi aspettavo che anche l'animazione di The Empire Strikes Back fosse ugualmente bieca ma sono rimasto piacevolmente sorpreso. Le routine sono abbastanza precise e veloci, considerate le limitazioni del 64: gli AT-AT, le sonde, i caccia TIE e gli altri elenenti possono ogni tanto diventare delle confuse masse di linee, ma in generale sono presentate molto bene. Per quanto riguarda il sonoro, c'è un vago tentativo di ricreare la musica di Guerre Stellari, ma con l'eccezione di alcuni ottimi effetti laser, la qualità del suono è relativamente bassa. Come conversione del gioco a vettori da bar è molto carina (ma non eccellente) e dovrebbe piacere sia agli appassionati della serie che a quelli dei videogames in generale.

C'è stato molto entusiasmo quando la Domark annunciò che le erano state commissionate la conversione del coin op Star Wars sul Commodore, ma molti furono delusi dalla versione che fu diffusa dopo mesi di programmazione. Ora, dopo sei mesi, arriva The Empire Strikes Back, il secondo gico della Vektor Grafix nella trilogia di Guerre Stellari - ed è un notevole miglioramento rispetto al primo della serie. La presentazione è stata modificata in modo da catturare maggiormaente lo spirito del coin op, sino all'inclusione di un manuale di istruzioni su schermo, per quanto questo non accompagni l'azione come nell'originale. La velocità è stata molto aumentata ed il gioco ha un feeling di frenesia che mancava completamente in Star Wars. Coloro che hanno comprato Star Wars vorranno sicuramente mettere le mani anche su questo prodotto. Per quanto riguarda gli altri - dateci un'occhiata comunque.

Pagandola con un gran numero di gettoni, la Forza è stata con me in molte occasioni, sia nello Star Wars originale che nel suo seguito.
Triste a dirsi, sono stato molto deluso dalla versine della Domark di Star Wars e non mi aspettavo che The Empire Strikes Back fosse così fantastico. Comunque, il seguito è molto meglio del suo predecessore, con una miglior presentazione ed una velocità molto maggiore, anche se sembra mancare quel qualcosa che rende tanto divertente la versione da bar. Potrà essere l'assenza di voci o di musica durante il gioco, ma non è tutto; solo sembra che le cose non filino come dovrebbero. I vari nemici appaiono troppo a caso, tanto che è difficile scegliere un particolare bersaglio. Posso immaginare che questo possa piacere agli Jedi affezionati che ameranno giocare nella tranquillità delle loro camere, ma tutti gli altri dovrebbero provarlo prima di comprare.

▼ Un colpo andato a segno! Che la FORZA sia con voi...



PRESENTAZIONE 84%
Istruzioni illustrate durante il gioco e molte altre caratteristiche del gioco originale.

GRAFICA 72%
Dei buoni effetti vettoriali rendono molto bene la frenesia della battaglia.

SONORO 46%
Una versione un pò stonata di Star Wars ed ottimi effetti.

APPETIBILITA' 80%
Correre su Hoth, combattere con i "camminotteri" imperiali e schizzare fra gli asteoidi è meraviglioso!

LONGEVITA' 62%
L'azione diventa gradatamente sempre più difficile, ma si ripetono sempre gli stessi quattro quadri.

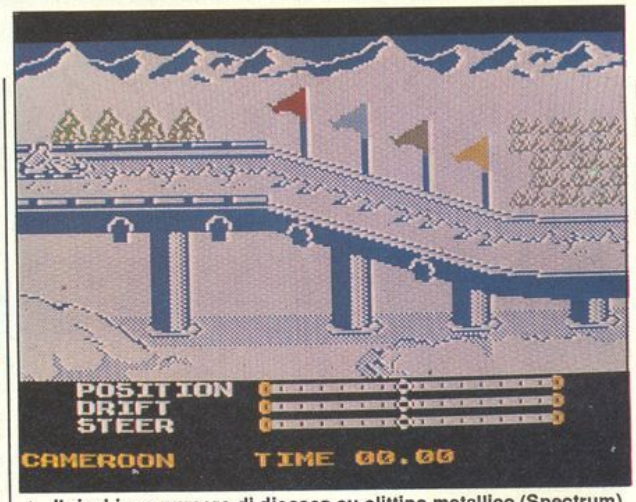
GLOBALE 74%
Una conversione di alta qualità che si dimostra interessante di per sè.

THE GAMES — WINTER EDITION

Epyx/US Gold, C64/Spectrum cass £n.p.; joystick e tastiera

L'ultima serie di simulazioni sportive della Epyx comprende sette sport invernali: il Luge, Cross Country, Pattinaggio di velocità, Salto con gli Sci, Discesa Libera, Slalom e Pattinaggio Artistico.
Dalla schermata dei titoli sono disponibili cinque opzioni: partecipare a tutte le gare, solo ad alcune, allenarsi in una gara, partecipare ad una sola gara e selezionare il numero di joystick da utilizzare. Ci sono anche tre opzioni "di comodo" relative alla visualizzazione dei record delle varie discipline e delle classiche cerimonie di apertura e chiusura dei giochi. Una volta fatte le debite selezioni, vengono scelti un nome per ogni giocatore ed una nazione di appartenenza fra le 17 disponibili.
La prima gara è il Luge, uno sport ai limiti del credibile che mette il concorrente su di un vassoio metallico lanciato a folle velocità giù per una discesa. Ci sono quattro piste possibili, e lo scopo è di fare il massimo punteggio completandole nel minor tempo possibile.

Sono sicuro che gli appassionati delle simulazioni sportivi ameranno The Games; personalmente, gli sport non mi hanno mai entusiasmato in nessuna forma, così il programma non mi ha interessato per niente - in un primo momento. Poi, dopo qualche tentativo, mi sono veramente divertito, anche se serve un sacco di allenamento per fare qualsiasi cosa. Graficamente il gioco è buono e con qualche animazione veramente perfetta, specialmente nel pattinaggio artistico, anche se la maggior parte dei miei tentativi si sono conclusi con delle grandi sederate! Se, anche dopo l'invasione degli altri sports Epyx, vi piacciono ancora questo genere di giochi, dategli un'occhiata.



▲ Il rischioso numero di discesa su slittino metallico (Spectrum)

Tre indicatori nella parte bassa dello schermo aiutano durante la gara: sterzata, deriva e posizione. Poi c'è la corsa cross country, con una scelta di pista di uno, due o cinque chilometri di lunghezza contro un giocatore umano o controllato dal computer; il ritmo, come in molte altre simulazioni sportive Epyx, è quello che conta. Segue il pattinaggio artistico - l'unica disciplina in cui non predominano la forza bruta e l'ignoranza! Il primo compito da assolvere è la scelta del sottofondo musicale per la performance, poi coreografare una sequenza di 14 mosse o meno, a seconda della durata del pezzo musicale. Per raggiungere un alto punteggio bisogna selezionare ognuna delle otto mosse disponibili almeno una volta, e fare almeno dieci mosse durante il balletto. Alla fine, una serie di giudici daranno il loro voto al balletto in base ai meriti artistici e tecnici dimostrati.
Ci sono tre discipline sugli sci (oltre al cross country): Discesa libera, slalom e salto. Nella discesa e nello slalom venite giù da piste perfettamente innevate evitando cancelli ed ostacoli piazzati strategicamente lungo la discesa. Nel salto il giocatore si lanci giù per un lungo trampolino: non è la velocità quella che conta, ma la concentrazione e la distanza. La posizione corretta durante la discesa e in aria (magari anche durante l'atterraggio!) contano molto se volete ottenere una medaglia d'oro.
L'ultima gara è il pattinaggio veloce, su una pista di 1000, 3000, 5000 o 10000 metri di lunghezza. Ancora una volta, il ritmo è la chiave del successo, dal momento che la mancanza di coordinazione farà irrimediabilmente

Forse sarà perchè siamo stati abituati troppo bene dalla Epyx negli anni passati, ma questo ultimo programma mi ha fatto pensare di essere davanti al segno del declino. Tutte le gare sono carine, ma non belle - non c'è più niente di esaltante come il sumo in World Games o il surf in California Games. Graficamente è buono come ogni altro titolo della serie, ma ogni gara ha il suo piccolo problema. Il Luge non si riesce a giocare bene a causa del flick screen, il pattinaggio artistico comprende una sezione di coreografia bella da vedere ma terribilmente scema ed il cross country è incredibilmente semplice. Detto questo, tutte le gare sono bene presentate (come sempre) e le gare di sci sono grandiose. Dateci pure un'occhiata, ma non stupitevi se vi lascerà un pò delusi.

▼ Il concorrente si prepara a lanciarsi a folle velocità sopra un leggerissimo slittino (vers. C64)...

cadere il giocatore.
Alla fine di ogni gara - se le cose sono andate nel migliore dei modi - c'è la solita cerimonia di premiazione in cui vengono mostrate la bandiera della nazione del giocatore campione e suonato il suo inno nazionale.

Sin dalla classica cerimonia di apertura al scintillante finale, la meravigliosa presentazione di The Games lo rende un prodotto superbo che non dovrebbe mancare nella collezione di nessun appassionato. A differenza dei suoi predecessori, comunque, quest'ultima aggiunta alla serie probabilmente non sarà accolta con il solito calore dagli atleti pantofolai. Sì, c'è la solita grafica ultradefinita e super-animata — ma la giocabilità dov'è finita? Molti sports sono terribilmente difficili da completare e, anche quando si seguono le istruzioni alla lettera, il programma sembra sempre aspettarsi una qualche sorta di intuizione sovrannaturale; in alcuni casi, l'azione di gioco è addirittura più breve dei suoi tempi di caricamento, persino da disco! Le istruzioni dicono "Pratica, pratica, pratica." Grazie ma "No, no, no!".

PRESENTAZIONE 85%
Istruzioni perfette in stile Epyx ed opzione più giocatori, rovinata solo leggermente dalla divisione su due dischi delle gare.
GRAFICA 85%
Ottima animazione anche se qualche sprite non è ottimo; generalmente molto buona.
SONORO 80%
La solita ampia serie di effetti ed inni nazionali.
APPETIBILITA' 70%
Ci vuole molta più pratica del solito, e questo può a volte infastidire.
LONGEVITA' 88%
Prima di raggiungere il record mondiale di ogni capacità ne avrete di pertite da fare...
GLOBALE 76%
Vale la pena di darci un'occhiata - ma non aspettatevi troppo...

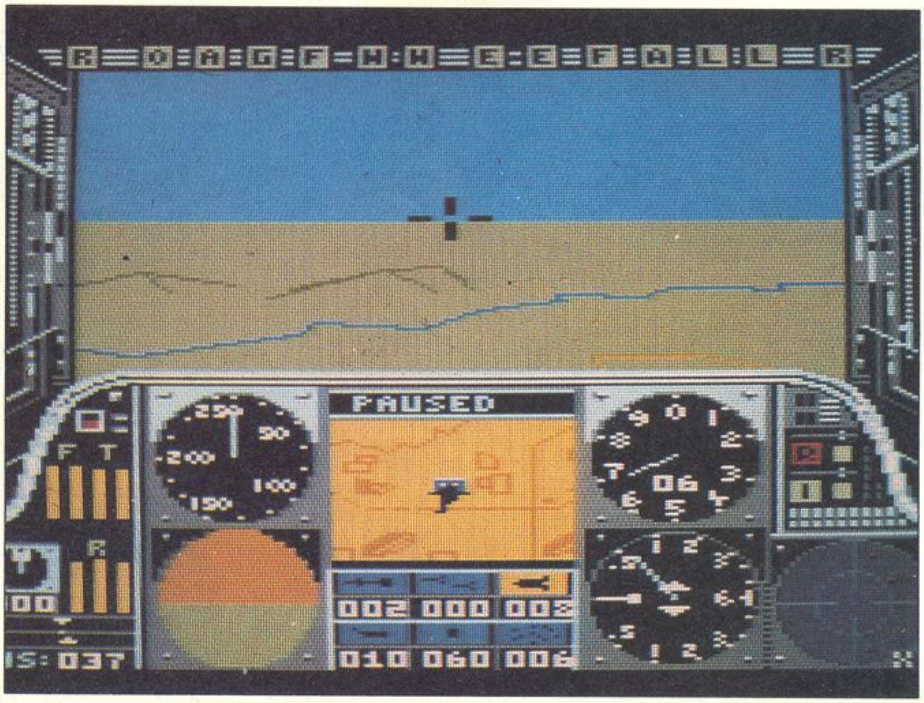
GUNSHIP

MicroProse, Amstrad CPC, disco £ n.p., Joystick o tastiera

Pubblicato per la prima volta su Commodore 64 nell'aprile del 1987, Gunship si fece notare soprattutto per la sua profondità di gioco e l'attenzione al dettaglio posta nella realistica riproduzione della strumentazione dell'elicottero. Le successive versioni per PC ed Atari ST furono accolte altrettanto calorosamente, ed ora arriva finalmente la versione per Amstrad CPC.
Prendete posto nella cabina di pilotaggio di un elicottero dell'aviazione americana AH-64 Apache, una delle armi volanti più tecnologicamente avanzate della nostra epoca. L'Apache ha una velocità massima di 184 miglia all'ora, e può essere armato con delle salve di razzi aria-aria FFAR, missili Hellfire e Sidewinder ed una mitragliatrice a nastro potenziata.
I comandi non appena saliti a bordo sembrano complicatissimi, ma il manuale è estremamente completo ed una sua lettura è tutto quello che serve per potere decollare.
Altimetro, orizzonte artificiale, tachimetro e misuratore della velocità di rotazione delle pale sono solo alcuni degli indicatori che circondano la visuale principale.]
L'Apache ha un sistema speciale di informazione conosciuto come IHADSS - Sistema di Mira ed Identificazione Integrato nell'Elmetto - che controlla i vari sistemi ottici basandosi su di uno speciale oculare montato sulla visiera del casco del pilota. Questo è estremamente utile nel TADS - Sistema di Acquisizione e Designazione del Bersaglio - che identifica i bersagli potenziali e ne passa le informazioni al pilota.
Venite coinvolti in missioni che vanno dal conflitto Est/Ovest all'allenamento in un centro negli Stati Uniti. Il realismo della simulazione può essere alterato semplificando lo stile di volo, modificando le condizioni metereologiche e modificando l'equipaggiamento a discrezione.
Utilizzando un microprocessore ad 8 bit, la grafica dell'Amstrad è chiaramente limitata rispetto a quella dei 16-bit, ma regge ottimamente il confronto con quella della versione originaria per Commodore 64.
La velocità di aggiornamento della grafica vettoriale che forma il paesaggio è leggermente lenta, ma questa caratteristica non diminuisce il divertimento e la tensione dei combattimenti. Il sonoro è limitato al rumore delle pale, qualche esplosione ed un paio di beep di quando in quando.
Come in ogni gioco Microprose viene fornita un sacco di documentazione e la struttura di gioco può confrontarsi senza timore con quella della versione 64. In generale, si tratta di un'ottima simulazione di guerra.

GLOBALE 81%

▼ **Il nostro giovane pilota si accinge a decollare col suo elicottero modello Apache... (Amstrad)**



THE CRUISER

by

POWER Play

JOYSTICK A MICROSWITCH CON IL NUOVO SISTEMA

"3 LEVEL POWER CONTROL"*

The CRUISER
L. 35.000 IVA incl.

The CRUISER/AF
L. 45.000 IVA incl.

The CRUISER
L. 35.000 IVA incl.

IN VENDITA SOLO PRESSO I NEGOZI SOFT center

Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

ABRUZZI
COSMOS 3000 Via mazzini 38 - PESCARA
L.P. COMPUTER Via monte maiella 57 - LANCIANO (CH)

CALABRIA
COGLIANDRO ANNA P.zza Castello - REGGIO CALABRIA

CAMPANIA
ODORINO S.R.L. P.zza Lala 21 - NAPOLI
COMPUTER MARKET C.so Vitt. Emanuele 23 SALERNO

EMILIA ROMAGNA
ALPAX COMPUTER C.so Mazzini 27/A - CORREGGIO (RE)
ALPAX COMPUTER Via Manzoni 53 - NOVELLARA (RE)
A.T.E. Borgo Parente 14 A/B - PARMA
BUSINESS POINT Via C. Maier 85 - FERRARA
CARTOLERIA STERLINO Via MURRI 75/A - BOLOGNA
C.A.R.E.M. P.zza Cittadella 40/41 - PIACENZA
CENTRO COMPUTER C.so Garibaldi 125/AF - FIORENZUOLA (PC)
COMPUTER HOUSE Via S.Francesco 15 - CARPI (MO)
COMPUTER LINE Via Carducci 4 - PIACENZA
COMPUTER LINE Via S.Rocco 10/C - REGGIO EMILIA
COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122 - FORLI'
EMPORIO BRIGLIADORI Via Gambalunga 52 - RIMINI (FO)
MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31 - SASSUOLO (MO)
ORSA MAGGIORE P.zza Matteotti 20 - MODENA
ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali - MODENA
PONGOLINI Via Cavour 32 - FIDENZA (PR)
POOL SHOP Via Emilia S.Stefano 9/C - REGGIO EMILIA

FRIULI
MOFERT V.le Unità 41 - UDINE
COMPUTER SHOP Via P. Reti 6 - TRIESTE
FOTOPTICA BUFFA C.so Italia 21 - TRIESTE

LAZIO
ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71 - ROMA
ATLAS Via Tuscolana 224 - ROMA
DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50 - ROMA
MUSICOPOLI P.zzale Ionio 17 - ROMA
S.I.S.CO.M. Primo Sottopassaggio Stazione Termini - ROMA
TUTTO DISCO Via Baldo degli Ubaldi 45 ROMA

LIGURIA
A.B.M. P.zza De Ferrari 2 - GENOVA
F.LLI PAGLIALUNGA Via Mazzini 4 /E/19 - RAPALLO (GE)
PLAY TIME Via Gramsci 5/R - GENOVA

LOMBARDIA
32 BIT Via C.Battisti 14 - MANTOVA
BIT 84 Via Italia 4 - MONZA (MI)
BUSTO BIT Via Gavinana 17 - BUSTO A. (VA)
CASA DELLA MUSICA Via Indipendenza 21 - COLOGNO MONZESE (MI)
CENTRO COMPUTER Via Corridoni 18 - LEGNANO (MI)
COMPUTERIA P.zza del Tribunale - VARESE
COMPUTER SHOP Via A.Da Brescia 2 - GALLARATE (VA)
EL.COM Via IV Novembre 56/58 - CREMA (CR)
ESSEGIEMME SISTEMI Via De Amicis 24 - RHO (MI)
GAMMA OFFICE SYSTEM Via Verdi 19 - CUSANO MILANINO (MI)
GBC ITALIANA Viale Matteotti 66 - CINISELLO BALSAMO (MI)
GBC ITALIANA Via Petrella 6 - MILANO
GBC ITALIANA Via Cantoni 7 - MILANO
L'AMICO DEL COMPUTER Via Castellini 27 - MELEGNANO (MI)
LECCO LIBRI Via Cairoli 48 - LECCO (CO)
MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11 - COMO
PENATI Via G.Verdi 28/30 - CORBETTA (MI)
PENATI Via Ticino 1 - ABBIATEGRASSO (MI)
PERGIOCO Via S. Prospero 1 (cordusio) - MILANO
REPORTER Corso Garibaldi 25 - CREMONA
SANDIT Via S.F.D'Assisi 5 - BERGAMO
SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5 - PAVIA
SHOW ROOM Via P. Giuliani 34 - CERNUSCO SUL NAVIGLIO (MI)
SUPERGAMES Via Vitruvio 38 - MILANO
SUPERGAMES Via Carrobbio 13 - VARESE
TEMPORIN GIANNI C.so Genova 112 - VIGEVANO (PV)
TINTORI ENRICO Via Broseta 1 - BERGAMO
VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3 - BRESCIA

MARCHE
CESARI RENATO Via Leopardi 15 - CIVITANOVA MARCHE (MC)
EMJ P.zza Repubblica 5 - JESI (AN)
BIT & VIDEO C.so Matteotti 28 - JESI (AN)
ZEROUNO COMPUTER Via A. Celli 5 - S.BENEDETTO DEL TRONTO (AP)

PIEMONTE
ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4 - TORINO
ALL COMPUTER Corso Garibaldi 106 - BORGOMANERO (NO)
AMERICAN'S GAMES Via Sacchi 26/C - TORINO
COMPUTER Via Monte Zeda 4 - ARONA (NO)
COMPUTER V.le Kennedy 22 - BORGOMANERO (NO)
COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E - TORINO
FOTO SPORT Via Girardengo 97 - NOVI LIGURE (AL)
IL COMPUTER Via Nicola Fabrizi 140 Bis - TORINO
JO COMPUTER Via Cavour 46 - ARONA (NO)
MARCHISIO GIANNA Via Pollenzo 6 - TORINO
MATRIX Via Massena 38/H - TORINO
PLAY GAME SHOP Via C.Alberto 39/E - TORINO
RADIO TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - TORINO
ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42 - CUNEO
SERVIZI INFORMATICI C.so Roma 85 - ALESSANDRIA
S.G.E. ELETTRONICA Via Bandello 16 - TORTONA (AL)

PUGLIA
DISCORAMA C.so Cavour 99 - BARI
MELCHIONI ELETTRONICA Via C.Pisacane 11 - BARLETTA (BA)
ELETTRONICA 2000 - Via Amedeo 57 - TRANI (BA)

SARDEGNA
COMPUTER SHOP Via Oristano 12 - CAGLIARI

SICILIA
HOME COMPUTER V.le Delle Alpi 50/F - PALERMO
A ZETA Via Canfora 140 - CATANIA
IL TEMPO REALE Via Del Vespro 71 - MESSINA
COMPUTER SOFT CENTER Via Simeone 15 - SIRACUSA

TOSCANA
CIPOLLA ANTONIO Via V.Veneto 26 - LUCCA
DELTA SYSTEM Via Piave 13 - AREZZO
ETA BETA Via S.Francesco 30 - LIVORNO
FIRMWARE Galleria Pregliasco 17 - MASSA
FUTURA 2 Via Cambini 19 - LIVORNO
HELP COMPUTER Via Degli Artisti 5/A - FIRENZE
I.C.S. Via Garibaldi 16 - S.GIOVANNI VALDARNO (AR)
IL COMPUTER Viale Colombo 216 - LIDO DI CAMAIORE (LU)
OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale - PISTOIA
PUNTO SOFT Via Viani 126/128 - FIRENZE
TECNIGRAPHICA Viale Italia 49 - LIVORNO
TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36 - FIRENZE
VIDEO MOVIE Via Garibaldi 17 - SIENA
WAR GAMES Via R.Sanzio 126/A - EMPOLI (FI)
ZANNI Corso Roma 45 - MONTECATINI TERME (PT)

TRENTINO ALTO ADIGE
COMPUTER POINT Via ROMA 82 - BOLZANO

UMBRIA
MIGLIORATI PIERO Via S.Ercolano 10 - PERUGIA
STUDIO SYSTEM Via R.D'Andreotto 49/55 - PERUGIA

VENETO
BIT SHOP COMPUTERS Via Cairoli 11 - PADOVA
CASA DEL DISCO Via Ferro 22 - MESTRE (VE)
CASA DELLA RADIO Via Cairoli 10 - VERONA
COMPUTER POINT Via Roma 63 - PADOVA
FERRARIN Via De Massari 10 - LEGNAGO (VR)
RADIO POLO Via Cav. V.Veneto 20 - S.BONIFACIO (VR)
REBEL Via F.Crispi 10 - S.DONA' DI PIAVE (VE)
TELERADIO FUGA San Marco3457 - VENEZIA
TELESAT Via Vasco De Gama 8 - VERONA
VIDEOPLAY Via G.Bonazzi 14 - ARZIGNANO (VI)
ZUCCATO C.so Palladio 7/8 - VICENZA

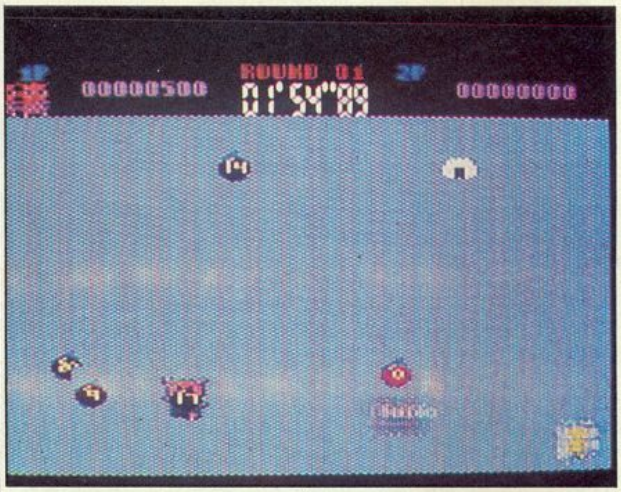
PSYCHO PIGS UXB

US Gold, C64 cass £n.p., disco £ n.p.

I giochi intergalattici stanno diventando così avanzati che in futuro gli umani non vi prenderanno più parte. Fermatevi prima di dire "Sì, sì, allora useranno i robots, e poi?". Beh, state a sentire questa: non useranno robots. Useranno dei giocatori completamente nuovi. I mega intergalattici Maiali Psicopatici! Queste suine creature prendono parte ad un gioco futuristico chiamato "UXB", un passatempo terribilmente pericoloso dove i giocatori tirano bombe a tempo agli avversari nel tentativo di spiaccicarli sulle pareti dell'arena - da cui la mancanza di entusiasmo da parte degli umani nel parteciparvi.

In Psycho Pigs UXB dovete impersonare uno di questi porcini eroi, nel suo tentativo di sopravvivere nell'arena infestata di esplosivi. Entrate in campo, il porcarbitro fischia... e la gara comincia! Si raccolgono le bombe camminandovi sopra e vengono lanciate nella direzione richiesta premendo il pulsante di fuoco. Una volta lanciate, il timer sulla bomba comincia a ticchettare. Se raggiunge lo zero... BOOM!... e volano pezzi di pancetta dappertutto. Se un maiale prende una bomba al volo, il timer va immediatamente a zero ed il suino in questione viene cancellato dalla faccia dello schermo. A volte, l'esplosione di un maiale rivela un'icona. Quando vengono raccolte, queste danno poteri extra come una tuta a prova di bomba, forza extra nel lancio, una iperbomba (che elimina tutti gli altri maiali) ed un congela-maiali (che ferma i nemici).

Se il vostro maialesco alter ego è tanto abile da ripulire una serie di schermi, potete accedere ad uno schermo bonus. Questo consiste nell'impedire a delle creature di uscire da delle poz-



▲ Togliete di mezzo quelle bombe prima che...

E così questo è Psycho Pigs UXB, eh? Non sono stato del tutto sorpreso nello scoprire che non conteneva nessun riferimento alla prosperosa ragazza della pubblicità, ma meno si parla di quell'annuncio e meglio è. Apparentemente, questa è la conversione di un coin-op - chiaramente un o piuttosto sconosciuto. La struttura di gioco è ridicolmente semplice: tira un paio di bombe, evitane un altro paio ed aspetta sino a quando - principalmente per caso - tutti i tuoi avversari non si sono eliminati uno con l'altro. Il quadro bonus è ugualmente molto semplice, ma almeno la musica frenetica aggiunge un pò di atmosfera al gioco. Tutto questo non cambia pressochè per nulla da un quadro all''altro, così vi è sufficiente una partita per scoprire tutto quello che vi può offrire questo titolo.

Questo gioco deve la sua fama soprattutto alla sua equivoca pubblicità. Il nome del gioco è abbastanza bizzarro di per sè per non avere bisogno di una campagna pubblicitaria bizzarra. Sfortunatamente, i riferimenti della pubblicità alle "recensioni" di Psycho Pigs UXB non valgono la pena di una simile disquisizione, dal momento che la recensione che avete appena letto dice che si tratta solo di un altro gioco mediocre. Il gioco in sè è divertente, ma non per molto dal momento che non sembra esserci molta profondità. L'azione è troppo facile e ripetitiva per dargli un minimo di fascino: pensate solo a quanti panini al salame (o pancetta, se preferite) potete comprarvi con ***** lire! Forse non saranno molto divertenti, ma danno sicuramente più soddisfazione!**

▼ *Psycho Pigs UXB*: una vera 'porcata' di gioco

zanghere intergalattiche, dando loro in testa una gran martellata e ricacciandole là dove erano venute.

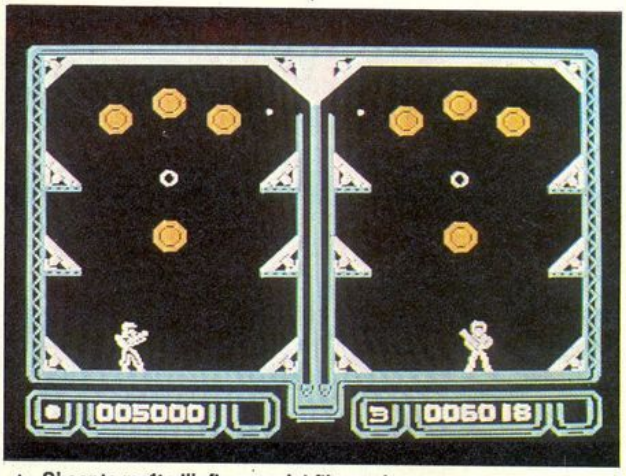
Beh, a me è piaciuto abbastanza. Poiché mi piacciono le musiche sceme ed i giochi scemi in generale ne sono stato immediatamente attratto. In effetti, non c'è molto da giocare e quel poco è molto semplice - ma ho trovato l'insulsità di tutto quanto molto attraente. Non mi è piaciuta per niente la pubblicità perchè non aveva niente a che fare con il prodotto - ma il discorso è sempre lo stesso: se comprate un gioco per la sua pubblicità siete fuori strada... Gli sfondi sono monocromatici, il che rende ancora peggiori i semplici sprites dei maiali. L'unica variazione sta nella loro posizione iniziale e nel numero delle bombe - non moltoo interessante. La musica del quadro bonus è l'unica cosa veramente di qualità in Psycho Pigs UXB. Raccomandabile solo per idioti come me a cui piacciono le musiche sceme e gli elementi di gioco insulsi.

PRESENTAZIONE 52%
Non ce ne è molta, solo il titolo e le solite opzioni.
GRAFICA 41%
Molto colorata, ma tutto il gioco ha un qualcosa di "cubettoso".
SONORO 64%
Nessun effetto, ma molte musichette piacevoli.
APPETIBILITA' 73%
Abbastanza buono subito, ma...
LONGEVITA' 39%
...è troppo ripetitivo.
GLOBALE 60%
Non male per farsi due ghignate, ma a questo prezzo sono piuttosto costose.

HOT SHOT

Addictive, Cbm64, cass £ n.p., disco £n.p.; Joystick

In un'arena del distante futuro robot, umanoidi e strane creature combattono per la supremazia. Lo scopo di ogni concorrente è di diventare il campione di Hotshort del torneo.
Viviene dato il controllo di uno dei tre personaggi disponibili: un umano corazzato con un cannone ad aria compressa, un alieno dagli occhi d'insetto con una proboscide elefantina ed un robot bipede con un cannone incorporato. Seguono delle gare divise in cinque sezioni.
La prima è un gioco in stile Breakout giocato in due. Il giocatore mira ad una serie di mattoni sopra di lui mentre nell'altra metà di schermo l'avversario fa la stessa cosa con un diverso gruppo di mattoni. C'è un'unica palla che viene spinta utilizzando un getto d'acqua proveniente dall'arma di ogni giocatore. Se fallite, perdete una vita ed il controllo passa all'avversario.
Il quadro successivo è una derivazione diretta del flipper: i punti vengono fatti mandando la palla su dei bersagli respingenti. Ogni giocatore ha la sua palla e lo scopo è di collezionare quanti più punti possibile.
L'acqua gioca un ruolo molto importante nel terzo gioco: colpendo il mattone rosso si riempie una parte della vasca nella quale sta l'altro giocatore, sino a che uno dei due non annega. Altri mattoni riducono il livello dell'acqua nella vostra vasca.
Poi viene uno schermo aperto, con respingenti e mattoni: c'è un bonus se vengono eliminati tutti i mattoni.
Lo schermo finale è una battaglia l'uno contro l'altro. Vi sparate la pallina addosso sfruttando il vortice di un buco nero per imprimerle degli strani effetti. Fra un gioco e l'altro, si succedono altri semplici sottogiochi tipo flipper.

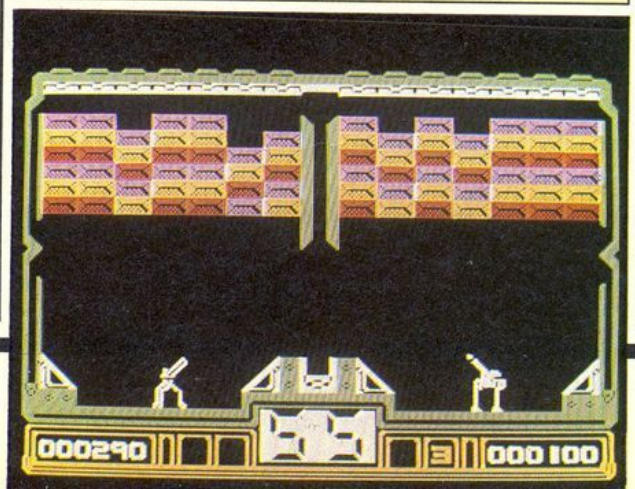


▲ Si sente molto l'influenza del flipper, in questo screen

Mettendo insieme le idee di vecchi giochi si ottengono solitamente dei bei lavori - unire Breakout ad uno shoot'em up ha ad esempio dato Arkanoid. Inserire anche un flipper a questi elementi non ha migliorato la situazione un gran che. In effetti, l'ha peggiorata! Il metodo di controllo sarebbe anche buono se la pallina non fosse viva ed ogni tanto volasse via per i fatti suoi. Alcuni personaggi sono più facili di altri da controllare, ma sinceramente non saprei quali. Tutti i livelli sono simili e riescono presto ad annoiare anche il più grande appassionato di videogames. Le istruzioni suggeriscono che il buco nero sia un grande evento, ma lo ho trovato forse il quadro peggiore di tutti! Hotshot è (ancora!) un "gioco che non riesce a sfruttare il suo potenziale". Peccato.

Hotshot è una strana variazione dai soliti titoli della Addictive, ed è totalmete diversa dai loro meravigliosi Football Manager. Si tratta di un icrocio fra Breakout e Bounces, ma la grafica è eccessivamente semplice, i movimenti illogici ed il sonoro flebile. Il gioco per un singolo giocatore è semplicemente troppo frustrante, mentre contro un avversario umano c'è un certo senso di competizione che da addirittura un minimo di piacere. Se non tenete molto al rapporto prezzo/qualità, Hotshot è un gioco ragionevolmente carino per due giocatori.

PRESENTAZIONE 61%
Non c'è selezione del personaggio e la palla ha dei comportamenti imprevedibili.
GRAFICA 64%
Strani movimenti della palla, animazione semplicistica ed aspetto complessivo "da Spectrum".
SONORO 42%
Musichetta debole ed effetti sonori datati.
APPETIBILITA' 62%
Il gioco è in pratica un apessima esecuzione di una buona idea.
LONGEVITA' 39%
L'arena-flipper perde presto di interesse.
GLOBALE 57%
Un originale sport futuristico rovinato dalla sua versione digitale.



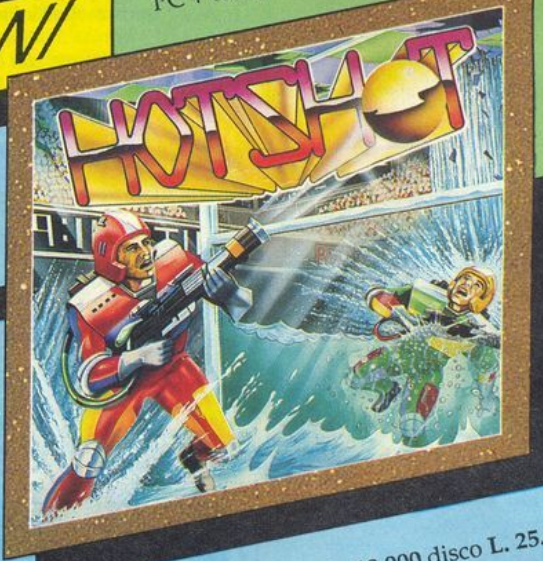
FOOTBALL MANAGER 2

PROGRAMMA E MANUALE TUTTO IN ITALIANO

- n°1 in tutte le classifiche inglesi
- Squadre e giocatori, un calcio tutto italiano
- "... Sicuramente il migliore sport di strategia del suo genere..." CRASH
- "... Un acquisto obbligatorio per gli appassionati del calcio..." 9/10 ST USER
- "... Un passo avanti per un gioco leggendario..." SINCLAIR USER

CBM 64 cass.	L. 18.000 disco L.25.000
Spectrum cass.	L. 18.000
Amstrad cass.	L. 18.000
Amiga	L. 39.000
ST	L. 39.000
PC + comp	L. 39.000

... SPORT DI DOMANI



- " Brillante, intelligente, questa simulazione di sport del futuro - 91%" SINCLAIR USER
- "... Un gioco totalmente avvincente... vi terrà incollati al monitor per settimane..." CRASH
- "... ben disegnato ... considerevolmente originale... avvincente." GAME MACHINE
- "...Più giocavo e più era difficile smettere! ... ottima giocabilità." COMPUTING WITH AMSTRAD CPC

CBM 64 cass.	L. 18.000 disco L. 25.000
Spectrum cass.	L. 18.000
Amstrad cass.	L. 18.000
Amiga	L. 39.000
ST	L. 39.000
PC + comp	L. 39.000

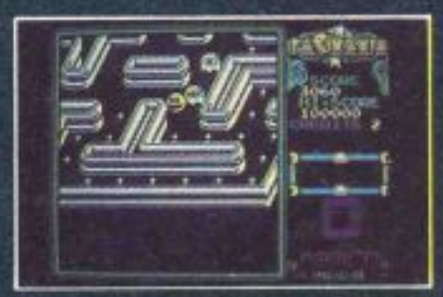
Distribuiti in Italia da:
LEADER Distribuzione - Via Mazzini,15
21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

PAC-MANIA 2

GRANDSLAM

©1987 NAMCO LTD. All rights reserved
Licensed from Tengen
©1988 Grandslam® Entertainments Ltd.
12-18 Paul Street, LONDON EC2A 4JS.

Screenshots taken from ATARI ST.



Screenshots taken from SPECTRUM

OVERLANDER

Elite, Cbm64,/Spectrum/Amstrad cass./disco £ n.p.; Versioni provate: Spectrum & Amstrad

Siamo nel 2025: la superficie del nostro caro, verde pianeta è ormai ridotta ad un arido deserto, e nell'aria viaggiano senza sosta letali quantità di radiazioni ultraviolette. La causa di questo sfacelo è da ricercarsi nella storia più recente dell'umanità, e più precisamente nella distruzione progressiva della fascia d'ozono ad opera — si dice — dei propellenti a base di aerosol.

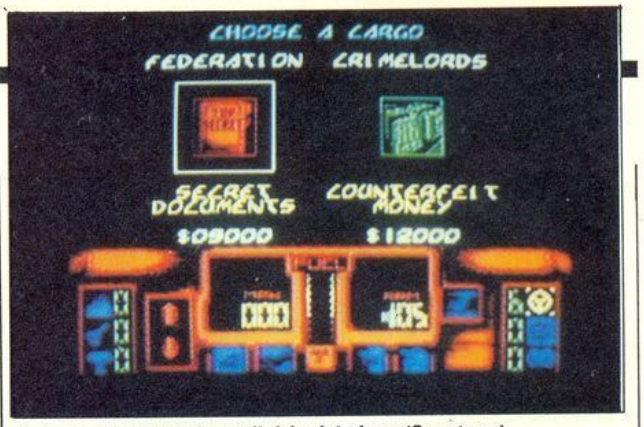
Non che la popolazione fosse ignara del problema: gli scienziati avevano lanciato il loro grido d'allarme, ma furono trattati come la (tristemente) famosa Cassandra.

Quando la situazione divenne così grave da risultare irreversibile, gli uomini fecero come gli struzzi, ma anziché nascondere solo la testa sotto la proverbiale sabbia, realizzarono delle vere e proprie città sotterranee, essendo questo l'unico modo per sfuggire al flagello della radiazioni solari.

Questi agglomerati urbani restarono però isolati l'uno dall'altro, poiché gli esseri umani — nella fretta — si erano dimenticati di creare delle vie di comunicazione passanti per il sottosuolo.

Certo, le vecchie autostrade — luoghi di passaggio per tante famiglie nei famosi esodi estivi dell'era pre-apocalittica (era il lontano 1988/90) — esistevano ancora, con l'asfalto crepato e arroventato dai raggi di un sole ormai libero di colpire il suolo con tutta la sua immane potenza termo-radioattiva. Ma su queste strade circolava una tale marmaglia che a confronto i vecchi teppisti di fine secolo sembravano delle collegiali: questo lerciume urbano passava il suo tempo libero (praticamente 24 ore al giorno) su potenti veicoli, scorrazzando come dei matti su e giù lungo le autostrade deserte, con la speranza che qualche incauto automobilista decidesse di farsi accoppare. Ma chi poteva essere così pazzo da uscire dal sottosuolo — espondendosi all'effetto delle radiazioni — e per di più avventurarsi sulle roventi strade di superficie?

Gli Overlander, naturalmente! No, non si tratta di esseri umani che — oppressi dalla vita sotterranea — si avventurano fuori per tentare il suicidio. Gli Overlander erano (sono? saranno?) dei veri e propri mercenari dell'asfalto, la cui unica passione nella vita consisteva nel potenziare dei vecchi veicoli del periodo pre-catastrofe fino a trasformarli in vere e proprie automobili da battaglia.



▲ La scelta del carico all'inizio del gioco (Spectrum)

Con le loro rombanti (e minacciose) vetture investivano il loro tempo (e le loro vite) in missioni per la gente del sottosuolo, missioni che consistevano nel trasporto di beni, documenti e personaggi importanti — spesso andando oltre la legalità — da una località all'altra.

Essi rappresentavano quindi l'unico mezzo di collegamento fra le varie città del sottosuolo, e questo gli garantiva delle ottime retribuzioni finanziarie per i loro servizi. Naturalmente, con tutto il denaro guadagnato potevano comprare altri accessori per rendere più potenti le loro automobili, e rendendole più potenti potevano compiere missioni più rischiose, quindi meglio retribuite, e quindi comprare altri 'optional', e così via (la vita è lunga, sapete...).

Con una trama del genere qualunque 'Pitstoppista' o 'Outruniano' avrebbe già l'acquolina in bocca (e il motore riscaldato), ma Overlander mantiene davvero quello che promette (a differenza della redazione di Zzap!)?

All'inizio del gioco l'Overlander di turno (cioè voi) sceglie una fra due missioni, che si differenziano per il loro valore 'legale/monetario', ovvero il trasporto di beni per la comunità — meno rischioso ma con un modesto guadagno — oppure il trasporto di beni 'illegali' (banconote false, droga, etc.), nel quale il rischio è elevato ma la retribuzione maggiore.

Qualunque missione venga scelta, vi verrà versato un anticipo della somma prevista come premio per il suo completamento, e l'operazione successiva consiste nel fare rifornimento di carburante: naturalmente quest'ultimo ha il suo costo, ma per le prime missioni vi conviene fare il pieno e risparmiare invece sull'armamento.

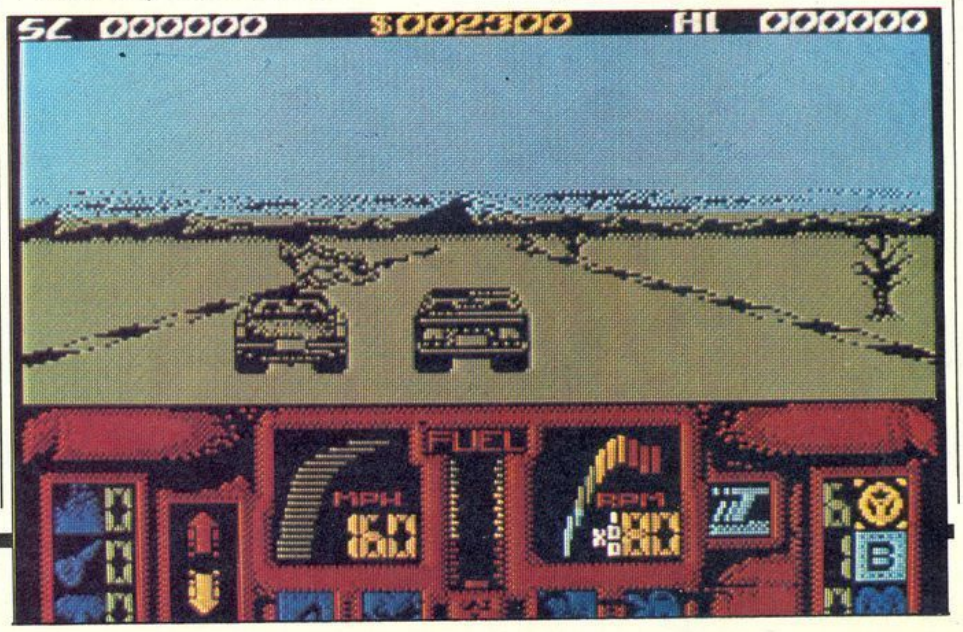
Il passo successivo, infatti, è proprio l'acquisto di armi ed accessori per l'auto: nella versione 16-bit il pannello sul quale operare le scelte ne mostra l'immagine ed il costo, ed è possibile acquistare di tutto — dalle bombe incendiarie all'economizzatore di carburante.

Spostando la cornice di selezione da un riquadro/optional all'altro questa assume il colore rosso quando non è possibile acquistarlo (mancanza di fondi oppure sovraccarico) e viene visualizzato un messaggio che ne spiega il motivo. Quando la cornice è verde potete invece investire i vostri soldi nell'acquisto dell'arma o dell'accessorio desiderati, sempre che ne abbiate abbastanza, ma attenzione perché la merce acquistata non può essere resa in caso di 'pentimento', nemmeno se presentate lo scontrino.

L'ultimo riquadro del menu di 'armamento' riguarda la messa in strada della vettura e l'inizio della

▲ L'elenco dei 'gadget' nella versione Spectrum: carucci...

▼ Il territorio desolato sul quale gli Overlander rischiano ogni giorno la vita (Spectrum)



partita, cosa che potete fare anche se avete ancora dei soldi in cassa.
Per quanto riguarda la versione Spectrum la selezione degli 'optional' avviene semplicemente attraverso una lista, come potete vedere nella foto, e l'impossibilità di acquistare un accessorio viene semplicemente indicata con un rifiuto di aggiungerlo al proprio 'equipaggiamento'. Sull'Amstrad la cosa avviene nello stesso, identico modo.
Una volta sulla strada cominciano i guai: il vostro principale nemico sono i Roadhogs, delinquenti alla guida di grosse Limousine metallizzate, che vi si affiancheranno e cercheranno in tutti i modi di farvi uscire di strada con la speranza che andiate a sfracellarvi contro un albero o un masso (che non mancano) — a meno che non siate voi a farlo, il che non è molto difficile.
Un altro pericolo è costituito dai Kamikazee, dei motociclisti suicidi che trasportano grandi quantità di esplosivo, il cui unico obiettivo nella vita (altro che vasti orizzonti!) è quello di sbattere contro le auto degli Overlander per distruggerle nell'esplosione. Questi pazzi possono anche piombarvi alle spalle all'improvviso, per cui tenete d'occhio lo specchietto retrovisore (si fa per dire, adesso non andate a cercarlo perché non c'è).
L'ultimo pericolo su ruote sono gli Offroader, dei camionisti che farebbero arrossire un autista di tir, al volante di enormi bestioni che viaggiano a gruppi di tre — a poca distanza l'uno dall'altro — aiutati da pazzi dinamitardi (parenti dei Kamikazee?) che si divertono a lanciare bombe sulla strada nascosti nella parte posteriore dei camion, con la segreta speranza di farvi inciampare in una di esse. Questi bestioni a quattro ruote possono essere distrutti solo con diversi colpi, e senza avvicinarsi troppo.
Ma le autostrade non ospitano soltanto guidatori/killer: ci sono altre bande di scalmanati che si divertono a piazzare ostacoli di ogni tipo sul percorso (carcasse d'auto capovolte, pannelli indistruttibili, etc.) ed altri che si appostano ai lati della strada e vi sputano addosso raffiche di proiettili in cui hanno investito tutti i loro risparmi (che spreco!).
Mentre Roadhogs, Kamikazee e Offroaders possono essere distrutti (e per ogni bastardo ammazzato si guadagnano punti preziosi che alla fine della missione verranno convertiti in denaro), gli altri ostacoli vanno soltanto evitati — cosa che richiede una buona impostazione tattica che potrete sviluppare solo dopo qualche partita.
Se riuscite a portare a termine la missione (nella versione per Atari ST ce l'ho fatta solo una volta, in quella Spectrum ho mollato prima di finire la seconda partita) vi verrà consegnato il resto del denaro pattuito assieme a quello ricavato convertendo il numero di punti/vittime accumulato durante il tragitto, e a questo punto potrete acquistare altri accessori ed armi (io vi consiglio di comprare subito un buon economizzatore di carburante, e di lasciar perdere il turbo, perché vi trasformerebbe in kamikaze).

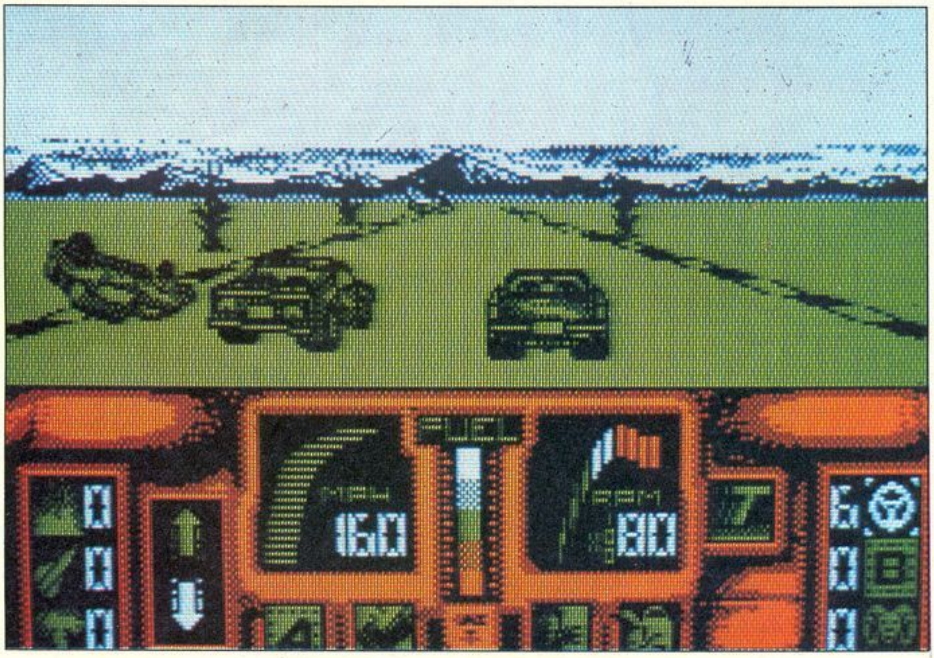
VERSIONE AMSTRAD

Sfortunatamente, la versione per Amstrad di Overlander **sembra proprio una diretta trasposizione di quella Spectrum (Aarrgh!), completa di grafica monocromatica (vedo già gli Amstradiani impallidire di rabbia e sfumare verso il verde per come è stata trattata la loro macchina) ed uso limitato dei colori nel resto dei particolari. Lo sforzo di conversione è stato ridotto al minimo, rendendo così il gioco insoddisfacente da guardare e da giocare. L'unica cosa che rimane della versione a 16-bit su questi due computer basati sullo Z80 è la giocabilità, ma anche qui è necessario non aver mai visto la versione per Atari ST (se volete saperne qualcosa la recensione è sul primo numero di TGM).**

VERSIONE SPECTRUM

Perché Overlander **funzioni bene, c'è bisogno di molta velocità, e questo è stato raggiunto in modo piuttosto discreto nella versione Spectrum. Lo scrolling della strada è fluido (ma lentuccio), con dossi e avvallamenti che danno una bella impressione di movimento durante l'azione di gioco. I veicoli degli avversari sono disegnati abbastanza bene e fanno una buona impressione nonostante siano monocromatici — una caratteristica che causa la mimetizzazione dei camion col paesaggio circostante (per non parlare poi di quando si confonde la propria auto con quella dell'avversario!), con le conseguenze che potete immaginare. Sia nella versione per 48K che per 128K il sonoro è discreto anche negli effetti che accompagnano l'azione di gioco, e — per la versione 128K — la colonna sonora iniziale è abbastanza carina.**

▼ **L'Overlander, spinto dall'avversario, evita per un pelo una delle carcasse d'auto (Amstrad)**



SPECTRUM -AMSTRAD CPC

PRESENTAZIONE 70%-60%
L'impatto con lo scopo del gioco è immediato, e la selezione degli accessori e delle armi avviene in modo rapido e chiaro. Peccato che non sia possibile cancellare una scelta sbagliata, nè salvare la posizione di gioco (una password per riottenere il rango conquistato nell'ultima partita sarebbe stata l'ideale).

GRAFICA 60%-50%
Sullo Spectrum la monocromia non è molto fastidiosa (e viene come sempre compensata da una maggiore fluidità nell'animazione), ma sull'Amstrad è quasi inaccettabile.

SONORO 55%
Buoni gli effetti sonori durante il gioco (sullo Spectrum 48K ricordano però i giochi da 16K di molti anni fa), e piuttosto soddisfacente la colonna sonora iniziale sulle macchine fornite di chip audio.

APPETIBILITA' 63%-54%
Dopo la delusione di *Road Blasters*, *Overlander* avrebbe potuto rivelarsi una ventata d'aria fresca. Sia sullo Spectrum che sull'Amstrad la difficoltà iniziale è notevole, ma l'acquisto di armi aggiuntive aiuta a proseguire; inoltre la giocabilità è garantita dall'ottimo controllo che si ha sulla vettura — peccato che la lentezza rovini tutto.

LONGEVITA' 79%
L'equipaggiamento e l'armamento extra aggiungono un certo spessore al gioco, e l'accumulo di denaro è un buon incentivo (per chi si sente un vero Overlander, naturalmente!).

GLOBALE 65%-59%
In definitiva è un gioco che vale quasi quello che costa, se desiderate ardentemente un po' d'azione distruttiva su strada, e — nel caso possediate l'Amstrad — se sapete accettare una discreta e frettolosa conversione. Ma non posso fare a meno di chiedermi: 'Perché le software house si ostinano a convertire per gli 8-bit giochi nati per i 16-bit?'

SPEEDKING .....

Con Microswitch

Anatomico, per una presa "naturale"

DA SETTEMBRE ANCHE LA VERSIONE CON AUTOFUOCO

Disponibile per:
COMMODORE
64/128
SPECTRUM
MSX
AMSTRAD CPC
IBM

KONIX
COMPUTER PRODUCTS

Distribuito in Italia da:
LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

S.E.U.C.K.

The Last Eretics

Satana 666 - Verona

Quando il dischetto di *The Last Eretics* è giunto in redazione, non sapevamo come comportarci: dovevamo fidarci di un programmatore chiamato "Satana 666"? Dopo qualche indecisione (e dopo avere chiamato un esorcista ed avere acquistato qualche chilo di amuleti), abbiamo finalmente caricato il gioco, per trovarci di fronte a quella che è senz'altro la trama più originale fra quelle di tutti i giochi inviatici dai lettori... In un imprecisato anno molto in là nel futuro, il mondo è sotto il controllo di preti e religiosi vari: solo due ribelli (gli Ultimi Eretici, appunto) hanno il coraggio di sfidarli.
Il gioco, che si svolge nello stile di Commando, presenta alcuni aspetti veramente interessanti: la mappa è densa di percorsi obbligati che costringono il giocatore ad operare delle vere e proprie scelte strategiche, mentre i nemici sono disegnati discretamente bene e presentano spesso dei particolari umoristici molto simpatici (come il pretino che vola sbattendo la tonaca o il vescovo ed il papa che si allontanano a braccetto uscendo da una enorme chiesa).
Quello che manca a questo gioco - che anche nella grafica degli elementi fissi sembra essere stato studiato molto bene - è una certa "mitezza" che lo renderebbe senz'altro molto più giocabile: i nemici affollano presto lo schermo con i loro corpi ed i loro proiettili (croci e bibbie, ovviamente!) rallentando addirittura l'animazione, ed alcuni percorsi non permettono al giocatore di salvarsi nel caso sbagli strada. La grande quantità di ostacoli di tutti i tipi presenti sullo schermo non permette quindi delle grandi partite, rovinando quello che - forse - avrebbe potuto essere un gioco molto simpatico.

Grafica 62%
Ben disegnata ed animata anche se un pò monotona.
Sonoro 19%
Un gran numero di effetti "sibilanti" non molto piacevoli da ascoltare.
Appetibilità 98%
Non so a voi, ma a me il concetto è piaciuto molto...
Longevità 66%
...anche dopo qualche partita.
Globale 61%
Niente male, ma molte cose vanno ancora migliorate.

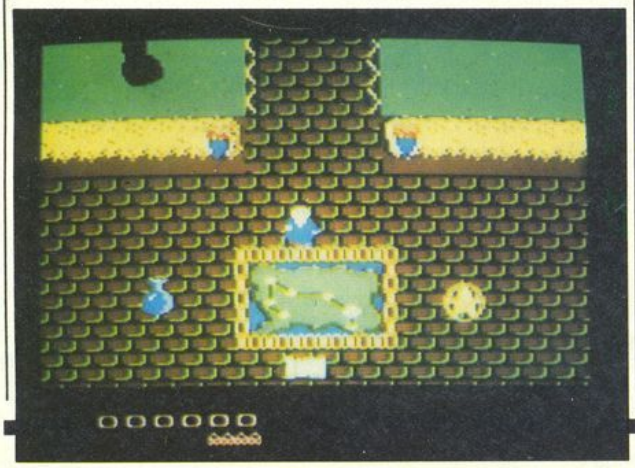
Wizard Fighting

Massimiliano De Ruvo, Roma

Eccolo, il gioco del mese su S.E.U.C.K.! In questo simpatico gioco "a spinta" guidiamo un mago vestito di una tunica (ricorda molto il protagonista di Druid) nelle sue peregrinazioni alla ricerca di oggetti magici. Il gioco è ambientato in uno strano mondo dove tutti gli angoli sono smussati e dove tutti sembrano avercela a morte col povero mago: insetti giganteschi, scheletri, misteriose figure incappucciate, insomma tutti inseguono sparando il povero maghetto per lo scenario a scrolling verticale. I bonus da raccogliere sono - come tutto, del resto - disegnati ed animati molto bene e comprendono fra le altre cose una sfera di cristallo contenente fiamme, delle pergamene e delle grosse stelle rotanti.
Il tocco da maestro è alla fine di ogni livello, quando il mago raggiunge una stanza in muratura nella quale può esaminare una mappa che ne indica l'attuale posizione.

Grafica 82%
Discreta e bene animata, dimostra che non è necessario un realismo esasperato per rendere piacevole un gioco.
Sonoro 24%
A base di "soffi" poco vari che si rivelano alla lunga un pò noiosi.
Appetibilità 76%
Bello da vedere...
Longevità 80%
... e ben calibrato da giocare! (Era ora!)
Globale 66%
Peccato per il sonoro, ma sotto tutti gli altri aspetti è veramente un gran bel gioco!

▼ Il Mago ha finalmente raggiunto la mappa e la pozione...



▲ *The Last Heretics*, una vera e propria 'eresia' digitale!

Hordes From Hell

Maurizio Guerra
Chieti

Qusto dev'essere proprio il mese dei satanisti! Dopo gli eretici, ecco un altro gioco in cui le forze infernali fanno la parte del leone! In questo gioco di tipo "push" il giocatore deve prendere possesso del suo castello, situato al di là di una serie di territori infestati da inquietantissime creature. Spostandosi fra campi disseminati di macabre croci, paludi mefitiche e caverne, il personaggio controllato dal giocatore si trova a combattere contro pipistrelli, tetri esseri dotati di falci rotanti, occhi volanti ed addirittura un'inquietantissima "morte" armata di una gigantesca falce.
Il programma - che manca di originalità in parecchi campi - vede i suoi maggiori punti deboli nella grafica (che pur contenendo dei tocchi di classe è generalmente al di sotto della media) e nel sonoro che "casualmente" è quello solito dei demo del dischetto originale.
Non possiamo che dare un giudizio negativo per un prodotto così poco originale e realizzato in maniera approssimativa, ma ci auguriamo che casi come questo servano d'esempio ad altri lettori per far loro capire come NON vada realizzato un gioco S.E.U.C.K. .
Come diceva quel tale? Ritenta, sarai più fortunato...

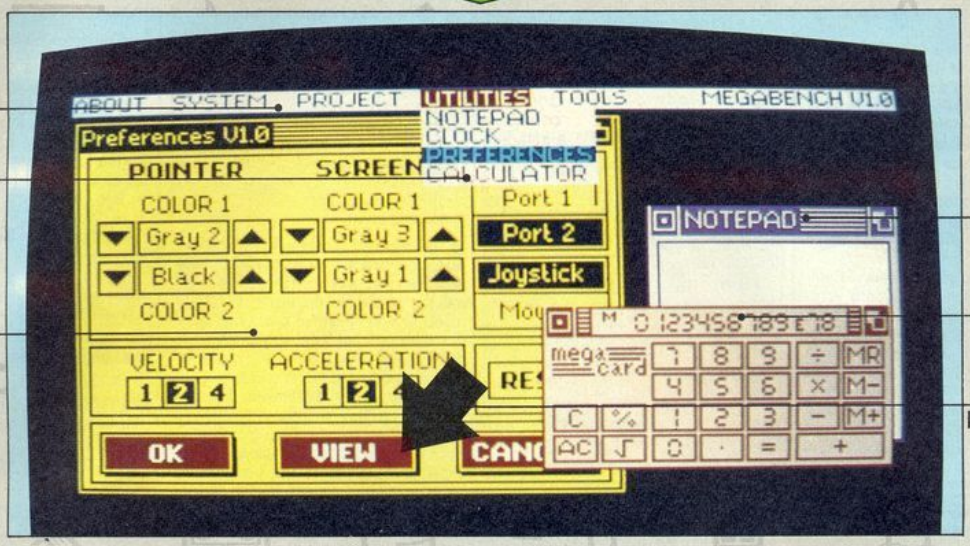
Grafica 49%
Lo sprite principale è orrendo, e molti elementi sembrano essere appena stati abbozzati.
Sonoro 0%
Basta! Non valuteremo più gli effetti standard!
Appetibilità 50%
Il concetto non è male ma...
Longevità 18%
... è realizzato veramente troppo male!
Globale 33%
... e siamo stati buoni!!

▼ Il povero eroe alle prese con Morti-lancia-falci (poveraccio!)...

La Smentita

No, non si tratta di un gioco dal titolo molto originale, ma di una nostra vera e propria smentita che ci imbarazza e ci addolora profondamente. Che cosa sarà mai successo per sconvolgerci così? Ebbene, siamo venuti a sapere da fonti affidabili ed assolutamente sicure della loro affermazione che i bellissimi giochi S.E.U.C.K. "Solaria" ed "Aurora" da noi recensiti nello scorso numero come prodotti di un nostro lettore, tali non sono.
Gli shoot 'em up in questione sono non sono infatti altro che esercizi di programmazione di un programmatore professionista residente in realtà all'estero. Mettiamo quindi all'indice proponendo che siano i nostri stessi lettori a giudicarlo, quel tal Luciano Morpurgo che ha spacciato il lavoro di un'altra persona per il suo, compiendo un atto di pirateria secondo noi assolutamente riprorevole. Attendiamo le vostre lettere (e quella di scuse da parte di Luciano stesso)...

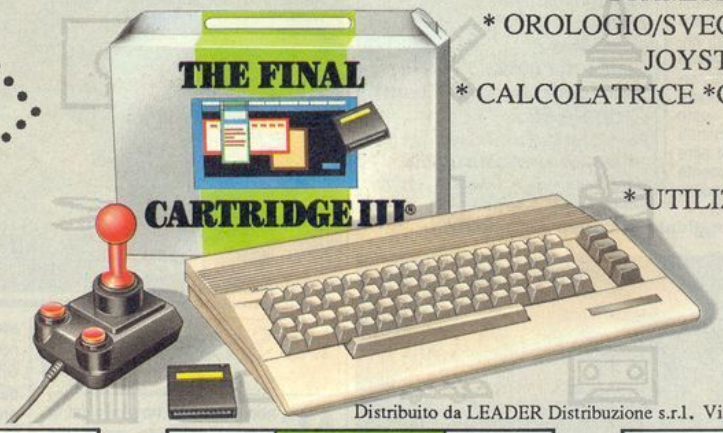
KEEP IT SIMPLE!



THE FINAL CARTRIDGE III®

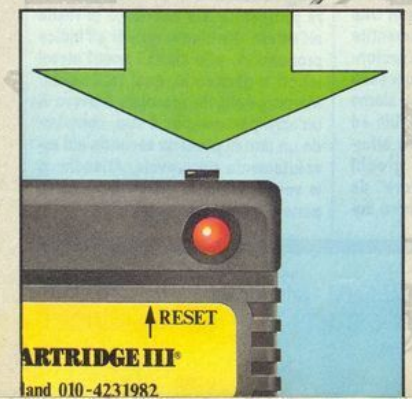
LA PIU' UTILE CARTUCCIA PRODOTTA FINO AD OGGI PER COMMODORE 64/128

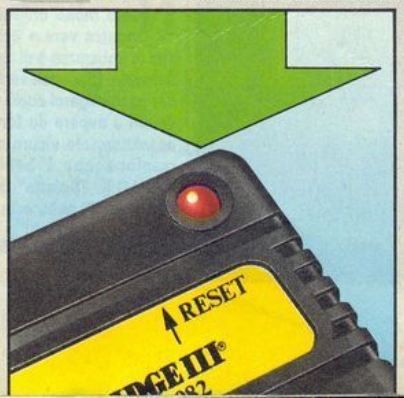
CON IL MANUALE IN ITALIANO INCLUSO NEL PREZZO! L. 95.000 + IVA



* FREEZER * MENU SCORREVOLI
* STAMPA SCHERMO * FINESTRA
* OROLOGIO/SVEGLIA * OPZIONE MOUSE JOYSTICK OPPURE TASTIERA
* CALCOLATRICE *GAME KILLER * TURBO
* WORLD PROCESSOR
* FINESTRE DI STAMPA
* UTILIZZO STAMPATI SERIALI CENTRONICS/RS - 232
* ECC. ECC.
(+ DI 60 FUNZIONI)

Distribuito da LEADER Distribuzione s.r.l. Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA)





THE VINDICATOR

Imagine, Cbm64, cass/disco £n.p.; Joystick e tastiera;

L'eroico difensore della Terra, apparso in così tanti giochi negli ultimi tempi, dev'essere andato in vacanza negli ultimi tempi, dal momento che una flotta di invasori alieni ha raggiunto il nostro mondo e lo ha ridotto ad un deserto (avete guardato fuori dalla finestra di recente?).

L'umanità è sopravvisuta a malapena, con solo un gruppo di fortunati che conducono le loro esistenze sottoterra, fra i quali un uomo molto speciale. E' cattivo. E' duro. E' incavolato nero. Ha un bel paio di occhiali da sole. Ed è in grado di aprire un pacchetto di noccioline sottovuoto senza usare i denti. E'... il Vindicator (fa effetto, vero?). Il suo unico scopo nella vita è di contrattaccare gli alieni.

Prima, deve combattere attraverso un complicato labirinto di corridoi in un avamposto alieno per riuscire a raggiungere il loro computer. Il labirinto che forma il primo livello è mostrato da un gruppo di schermi isometrici, con un gran numero di indicatori tutt'intorno all'area di gioco. Una bussola ed un indicatore di coordinate via aiutano a trovare la strada.

Il livello di ossigeno è fondamentale poichè l'aria nel complesso è avvelenata e si può sopravvivere solo raccogliendo regolarmente delle pastiglie di ossigeno solido che si possono trovare in magazzini brulicanti di alieni. Gli alieni sono armati e sputano veleno (quando vi va bene!). Quando vengono uccisi, lasciano poi cadere delle tessere magnetiche (per accedere ai livelli successivi della base) o delle parti di bombe con cui si può distruggere la base. In questo modo si trovano anche delle schede per computer ma per utilizzarle è necessario risolvere un enigma letterale.

Nel quadro successivo prendete il vostro caccia, usando una mitragliatrice ed una serie di bombe per distruggere i veicoli ed i palazzi dei nemici. Del carburante extra può essere raccolto lungo la strada.

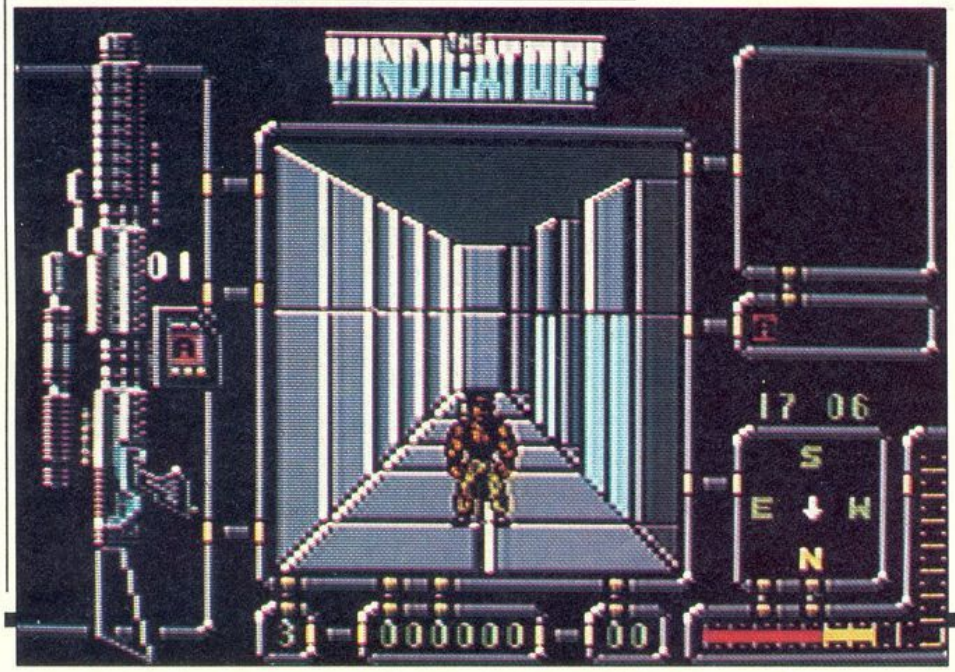
Spostandosi poi su di una jeep, l'organizzazione del nemico viene colpita ancora con la mitragliatrice ed un numero limitato di granate. Bisogna combattere contro una gigantesca aragosta, poi si è di nuovo a piedi per esplorare le catacombe. Qui incontrate dei carri armati robotizzati e degli elicotteri prima del duello finale con il terribile Guardiano Mutoide.

La campagna pubblicitaria per The Vidicator **dà l'impressione di controllare un soldato veramente duro che combatte contro il nemico. Questo è vero, ma solo nelle sezioni avanzate del gioco. Per arrivare a quel punto, bisogna superare una sezione di labirinti incredibilmente noiosa che consiste di quelle che sembrano miglia e miglia di sezioni assolutamente identiche di corridoi. Questo rovina quello che è un gioco potenzialmente ottimo, da momento che mi sono sentito tanto frustrato che ho lasciato perdere (dopo un sacco di tentativi) l'idea di trovare la via d'uscita. Le scene di battaglia a scorrimento potranno anche essere di qualità da sala giochi, ma il gioco non riuscirà mai ad uscire dalla media solo per colpa di quello stupido primo livello in cui molte persone perderanno ogni speranza.**

Quando i giochi sono una combianzione di strategia e di shoot 'em up, solitamente trovate un quadro distruttivo seguito da un puzzle. The Vindicator **rovescia invece questa situazione. Per raggiungere i quadri di shoot 'em up dovete negoziare un labirinto incredibilmente noioso ed una sezione di puzzle. I problemi in sè non sono poi così difficili - è solo trovare il computer per giocarli che è impossibile: camminare per un labirinto apparentemente interminabile non è la mia idea di divertimento. Il look ed il sonoro del gioco sono veramente ottimi con un personaggio principale veramente cattivo che corre fra i corridoi metallici, ma anche la miglior grafica del mondo non mi convincerà mai a giocare qualcosa come questo. E' veramente troppo frustrante e, cosa forse ancora più importante, noioso per mantenere un certo interesse.**

The Vindicator era stato originariamente concepito come un gioco che la Imagine doveva distribuire con il sottotitolo Green Beret II.

Questo gioco e la conversione del coin op della Konami sono entrambi parecchio difficili, ma in questo caso la confusione è più che altro generata dalla terribile complessità del labirinto piuttosto che dagli avversari. I muri completamente grigi dei corridoi non offrono alcun punto di riferimento e bisogna continuamente cercare di capire dove ci si trova, senza che la bussola sia molto d'aiuto. Lo sprite del Vindicator stesso è molto bello da vedere (anche se sfarfalla un pò quando esce dagli schermi orizzontali!), e gli alieni che incontra sono ugualmente ben colorati e definiti. La musica ha una qualità deprimente che si adatta bene alla natura oppressiva di un mondo distrutto da un'invasione aliena ma che forse non riesce a creare la giusta tensione nel giocatore. Il primo quadro di The Vindicator **è semplicemente troppo noioso per me per trovare che valga la pena raggiungere i successivi quadri di shoot 'em up.**



▼ **L'eroico *Vindicator* alla ricerca di alieni da uccidere**

PRESENTAZIONE: 72%
Colonna sonora selezionabile ma altrimenti di qualità mediocre.

GRAFICA 87%
Sprites dettagliati e ben colorati adeguati al bellissimo scenario.

SONORO 85%
Musica fantascientifica adeguatamente "asciutta", ma può diventare noiosa.

APPETIBILITA' 62%
La sezione del labirinto è molto confusionaria e rende le prime partite frustranti.

LONGEVITA' 57%
Dover combattere attraverso il noioso primo livello smorza subito ogni entusiasmo per i quadri successivi.

GLOBALE 64%
Un seguito ambizioso di *Green Beret* che manca di giocabilità.

OK, basta con gli applausi, grazie... basta adesso, per favore... sì, grazie, va bene, siamo stati bravi e abbiamo battuto sul tempo la redazione inglese per 2 a 0 (ritorno di Rockford & Thingie ed Indice dei Trucchi), ma ora non fateci montare... Ahem, dunque, per tutti coloro che, affamati di POKE-trucchi-mappe-cheat mode, stanno brontolando per la penuria di materiale degli ultimi due numeri, vogliamo annunciare che sul prossimo numero ci sarà (rullo di tamburi, squillo di tromba) un MEGA-INSERTO-GALATTICO di Top Secret, e — cosa più importante — quasi tutti MADE IN ITALY, in altre parole 'è giunta l'ora di veder pubblicati i vostri sforzi e i vostri nomi. Però non spaventatevi e continuate a mandare materiale, OK?

IMPOSSIBLE MISSION II

Grazie a Martin Pugh di Hollywell (Clwyd), e al suo ennesimo listato, Impossible Mission II si trasformerà magicamente in Improbable Mission II (inutile tradurre, vero?). Il trucco è uno di quelli per cui qualsiasi agente segreto darebbe via la propria trasmittente miniaturizzata e riduce il trascorrere del tempo e la collisione fra gli sprite al minimo, cosicché basterà preoccuparsi solo di non mettere i piedi sopra qualche bomba, mina o bashbot e squashbot... dopo aver battuto il listato, date semplicemente RUN per caricare una versione più semplice del gioco.

```
0 REM IMPOSSIBLE MISSION TWO CHEAT BY H M
PUGH
1 FOR X=544 TO 619:READ Y:C=C+Y:POKE
X,Y:NEXT
2 IF C=8934 THEN POKE 157,128:SYS 544
3 PRINT "DATA ERROR, MAN!"
4 DATA
32,104,225,169,11,141,208,8,169,58,141,209,8,76
5 DATA
16,8,72,77,80,169,32,141,100,178,141,164,190,169
,78
6 DATA
141,101,178,141,165,190,169,2,141,102,178,141,1
66,190,76
7 DATA
230,159,169,0,141,17,49,141,23,63,141,138,102,16
9,173,141
8 DATA
31,63,169,234,141,18,49,169,169,141,16,49,238,32
,208,96
```

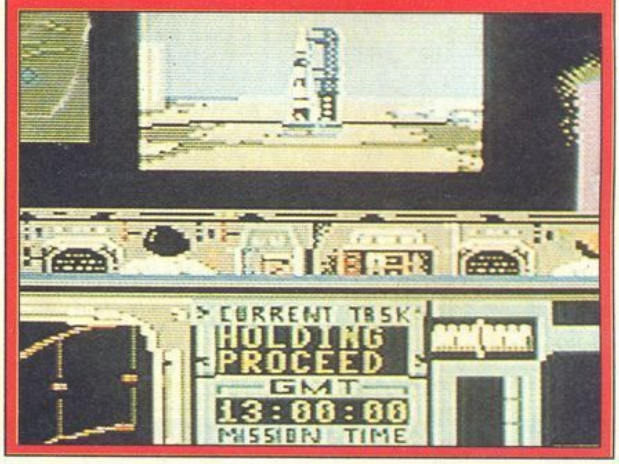
APOLLO 18 (Accolade)

Questo è un gioco col quale mi sono molto divertito quando è arrivato in redazione perché fosse recensito, ma devo ammettere che mi sono dannato abbastanza quando ho cercato di entrare nella fase di Moon Walk. Se è questo il problema che assilla anche voi, questa serie di POKE inviateci dalla Lynsoft danese vi permetterà di alienarvi con una qualsiasi delle otto fasi del gioco. Quello che dovete fare è semplicemente caricare il gioco in memoria, resettare il vostro C64 e scrivere...

POKE 2356,X:SYS2335

Scegliete pure il livello dal quale volete iniziare sostituendo semplicemente la X con uno dei valori seguenti:

1 - Mission Control
2 - Docking
4 - Curse Correction
6 - Lunar Landing
7 - EVA, Moon Walk
8 - Lunar Lift Off
9 - EVA, Space Walk
11 - Re-Entry



GUTZ (Ocean/Special FX)

Sarà uno scherzo terminare la vostra esplorazione 'organica' con queste POKE inviateci dal famigerato Varkanoid, perché potrete usufruire di energia o vite infinite in questo gioco 'intestinale' bello ma noioso. Caricate il gioco, resettate il computer quando sullo schermo c'è lo screen iniziale e digitate:

POKE 2048,120: POKE 2049,169: POKE 2050,53: TRALLALEROLLEROLLA': SYS 2048

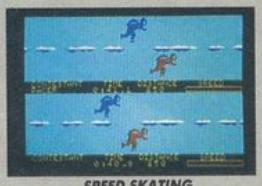
Solo che al posto di TRALLALEROLLEROLLA', **dovrete utilizzare uno dei seguenti comandi:**

POKE 48372,169: POKE 48733,127 per energia illimitata, oppure
POKE 48406,169: POKE 48407,127 per vite infinite

23 WAYS TO ACHIEVE SPORTING IMMORTALITY

FIGURE SKATING

100M DASH


SPEED SKATING

HOT DOG

FREESTYLE RELAY (SWIMMING)

SKI JUMP

BOBSLED

TRIPLE JUMP

ROWING

JAVELIN

SHOW JUMPING

HIGH JUMP

FENCING

CYCLING

SUMMER GAMES 1&2 - Completamente nuovi per Spectrum e Amstrad

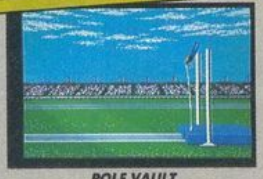
Screenshots taken from CBM 64/128, Spectrum and Amstrad formats.

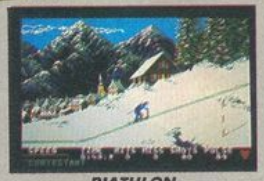
CBM 64/128 £14.99c, £17.99d
SPECTRUM £14.99c, +3 £17.99d
AMSTRAD £14.99c, £24.99d

U.S. Gold Ltd
Units 2/3 Holford Way Holford,
Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388

EPYX® U.S. GOLD

CANOEING

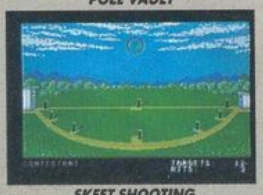

POLE VAULT


BIATHLON

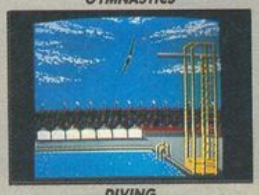
GYMNASTICS

FREE SKATING

100M FREESTYLE (SWIMMING)


SKEET SHOOTING

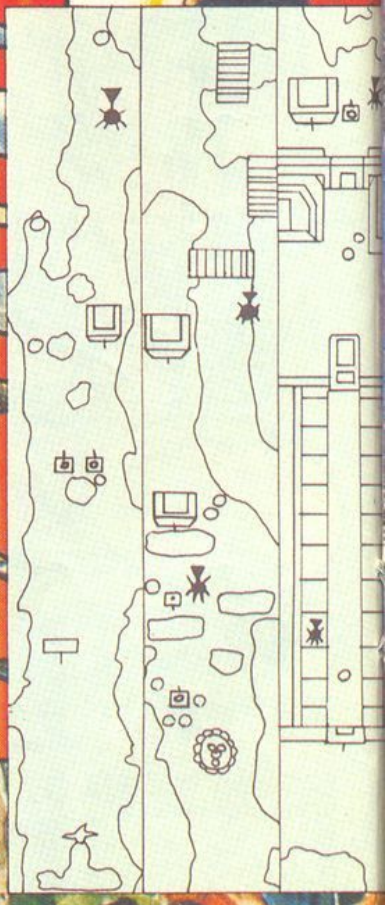
4 x 400M RELAY

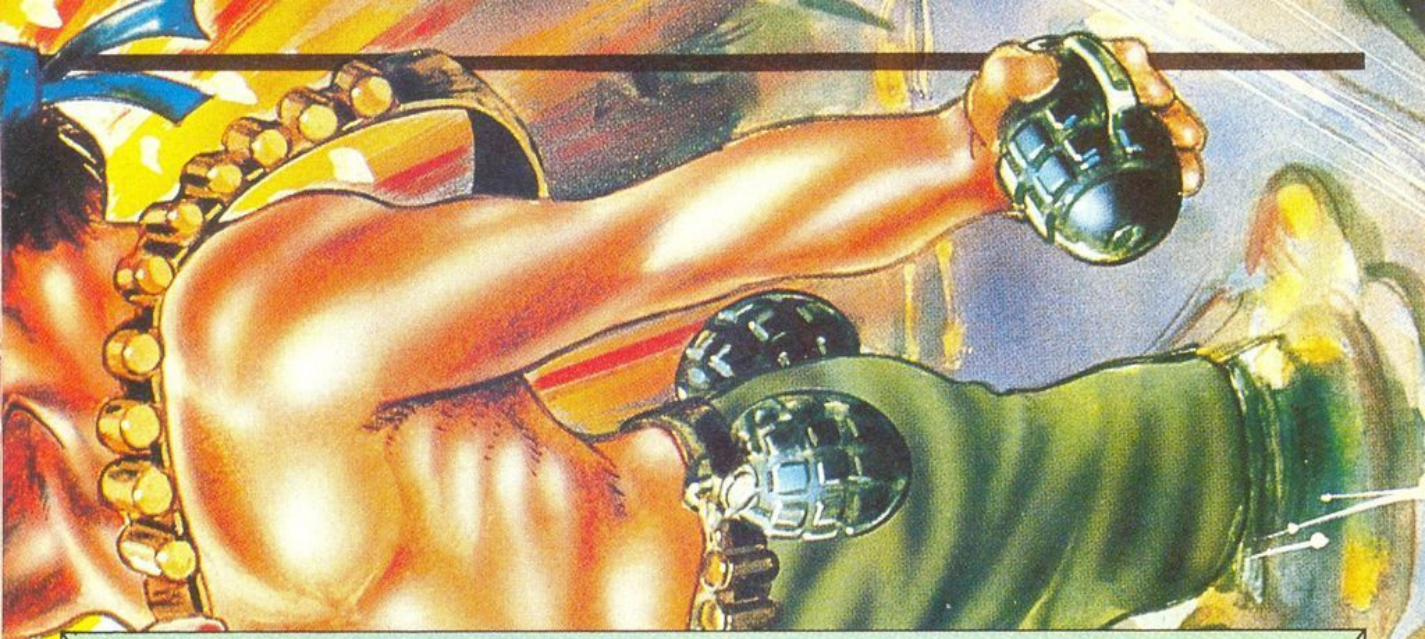

DIVING

Distribuito in Italia da: LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

MAP

WARRIORS



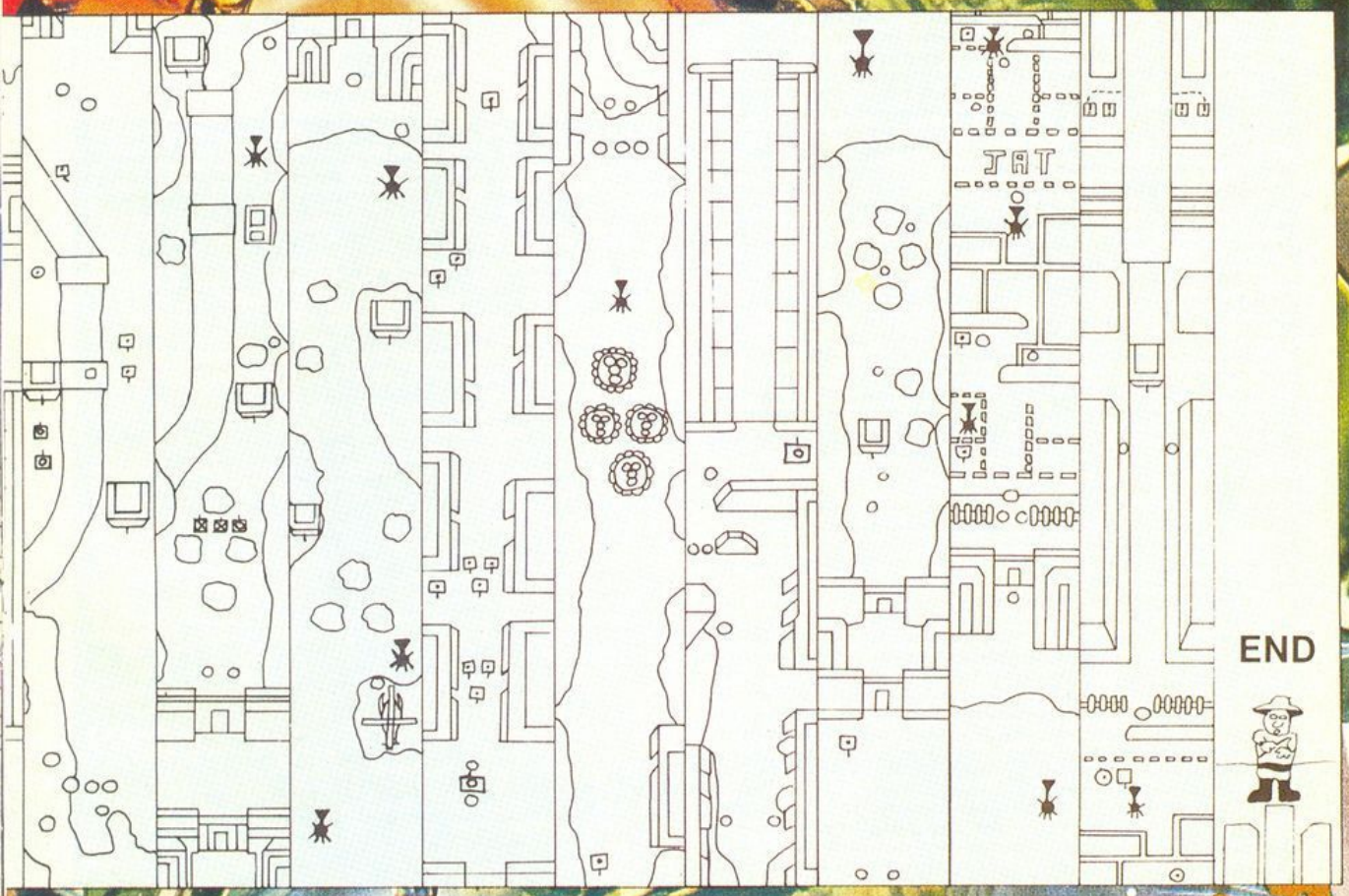


Best Bonuses

- [E] Exploding Bombs
- [ ] Replenishes Everything
- [ ] Kills all baddies
- [!] Enables you to shoot through anything

Key.

- Fires all Time.
- Fires in your direction
- Booby trapped tank
- Your Tank
- Shoot here.
- Fires in your direction
- Instant death
- Enemy Tank
- Fires Everywhere
- Water slows you down.



BARD'S TALE II — THE DESTINY KNIGHT (Electronic Arts)

Questa 'soluzione' dovrebbe rientrare nella sezione dei Giochi di Ruolo Fantasy, ma nell'indecisione abbiamo preferito inserirlo fra i Trucchi, assieme alla mappa che trovate nelle prossime pagine (anche perché — questo mese, e dopo la pausa del numero scorso — la rubrica Fantasy ha già una certa estensione. I nostri due redattori appassionati di RPG hanno fatto un rapido test delle strategie, per cui dovrebbero essere abbastanza affidabili. Lasciamo a voi l'onore (o l'onere?) di verificarle al 100%, e se dovreste avere problemi scrivete pure alla sezione Top Secret di Zzap!
Mi raccomando, sbrigatevi a risolvere Bard's Tale II, perché in questo stesso numero presentiamo il terzo gioco della serie, e si preannuncia molto più ricco del precedente...

La prima cosa da fare nel 'beginner dungeon' (il sotterraneo che si trova sotto la città di Tangramayne, nel quale dovrete trovare e liberare la Principessa, ottenendo in questo modo un facile accumulo di punti esperienza che vi consentirà un successivo avanzamento di livello) è di assicurarsi che il proprio gruppo sia formato solo da cinque persone. Avrete bisogno di uno spazio per la creatura alata e un'altro per la Principessa. In questo livello non ci sono altre cose di rilievo, per cui andate dritti alle scale e scendete al secondo. Una volta raggiuntolo, trovate la camera numero sei, poiché questa ospita la creatura alata di cui avrete bisogno per oltrepassare la voragine del quarto livello. Il secondo livello è molto utile per accumulare punti-esperienza per cui, appena sarete entrati, attraversate subito il corridoio di porte ad ovest e fulminate tutto ciò che incontrate col corno gelato (cold horn), STFL, WAST e MIBL (tre dei più potenti incantesimi a disposizione dei vostri maghi), dopodiché dirigetevi al 'Guild' e vedrete crescere i vostri attributi (e potrete salvare la situazione di gioco). Tuttavia evitate di oltrepassare il 12° livello, perché i punti promessi dal mago del Re verrebbero sostanzialmente ridotti. Ritornate al secondo livello e attraversate il portale che scende verso il terzo, utilizzando un incantesimo di levitazione per evitare la caduta.
Scendendo attraverso il portale incontrerete la vostra prima porta magica: questo tipo di porte è abbastanza illusorio, perché quando le oltrepassate non si vedono, ma se in seguito provate a voltarvi per tornare indietro scoprite che alle spalle avete una parete impenetrabile. In questa stessa posizione c'è uno spinner' (locazione magica che vi fa ruotare facendovi perdere l' orientamento) e vi conviene ruotare fino a quando vi trovate con una porta avanti sulla destra, dopodiché avanzare di una casella, attraversate la porta (non spaventatevi per la luce spenta e basatevi sulla mappa), poi attraversatene un'altra e infine girare a sinistra e passatene ancora una. Più avanti incontrerete una zona anti-magica, che purtroppo non potete evitare, infatti l'incantesimo PHDO (utile per passare attraverso i muri) non ha alcun potere in questo livello, né potete teleportarvi al terzo livello o a quelli inferiori.
Una volta fatto questo, dirigetevi verso la stanza cinque e rispondete alla domanda per far apparire la porta magica che conduce al quarto livello. Attraversate la porta verso che conduce alla sesta stanza, date la password e procedete verso il quarto livello. A questo punto tocca a voi, ma vi suggeriamo di utilizzare la settima canzone del Bardo per oltrepassare la doppia porta e trovare la principessa dietro la porta che sta sulla destra. Ah, e tenetevi pronti ad un piccolo scontro.
Una volta risolto il problema della cattiva accoglienza, oltrepassate la porta e deliziatevi gli occhi guardando la figlia del Re. A questo punto datevela a gambe, perché trattenendovi nel sotterraneo rischiate di trasfromarvi in pasto per numerosi, malefici mostri. In questa situazione torna comodo un buon incantesimo di teletrasporto (usate un incantesimo SCSI per individuare la vostra esatta posizione). Se non siete 'conjurer' del settimo livello, dovrete invece farvela a piedi, per cui datevi una mossa... Non fateci caso se la principessa muore, l'importante è averla con voi in ogni caso per riportarla al Re.
Sulla mappa non sono segnate tutte le trappole, per cui vi consigliamo di lanciare un incantesimo di Second Sight o di Sorcerer Sight, in modo da prevenire perdite di punti e di tempo. Dato che i punti-incantesimo sono in numero limitato, vi conviene lanciare tutti gli incantesimi principali quando vi trovate in un sotterraneo vicino ad uno 'energy emporium, in modo da potervi ricaricare ogni volta.
Abbiamo scoperto che la migliore combinazione di gruppo consiste nel porre davanti quattro robusti picchiatori seguiti da due maghi ed un Bardo. I nostri combattenti consistono in un Paladino, due nani guerrieri e un monaco (i due nani sono riproduzioni di uno stesso personaggio, dato che avevamo notato una certa potenza nei loro attacchi multipli da quattro colpi per 40 punti-ferita). Avevamo poi deciso di 'costruire' i due maghi congiuntamente, formandone uno come 'conjurer' e l'altro come 'magician', poi come 'sorcerer' e 'wizard', in modo da avere più magie possibili a disposizione del gruppo. Andando avanti nel gioco è sempre utile tenere libero un posto per eventuali personaggi (mostri, illusioni, etc.) che volessero unirsi al vostro gruppo oppure altre creature evocate da voi, e — dato che dovrete per forza eliminare uno dei componenti del vostro gruppo — la cosa migliore sarebbe quella di eliminare uno dei quattro combattenti (i maghi e il Bardo saranno sempre vitali per il proseguimento della missione).
Una delle cose che abbiamo trovato più utili è stata la possibilità di guarire personaggi (persino morti o pietrificati) nei templi. Lasciate pure perdere il consiglio del manuale di spegnere e ricaricare il gioco: basterà spendere un po' di oro...
Ed ora il piccolo particolare che tutti stavate aspettando... il Dreamspell. La sigla per questo incantesimo è ZZGO e vi darà la splendida possibilità di teletrasportarvi verso qualsiasi direzione... beh, quasi. Qui sotto trovate un elenco dei luoghi accessibili attraverso il Dreamspell e le loro principali entrate ed uscite:

Ed ecco l'elenco dei luoghi di teletrasporto fra le città.

N. Sogno	Luogo	Entrate/Uscite
1	The Tombs	Temple of Darkness, Ephesus
2	The Castle	Ingresso fortezza di Fanskar, 26N:16E
3	The Tower	Dargoth's Tower, Philippi
4	Maze of Dread	Thessalonica, password: DREAD
5	Oscon's Fort	Corinth, di fronte all'Iron Gate
6	Grey Crypt	32N:8E, password: GREY CRYPT
7	Destiny Stone	Colosse

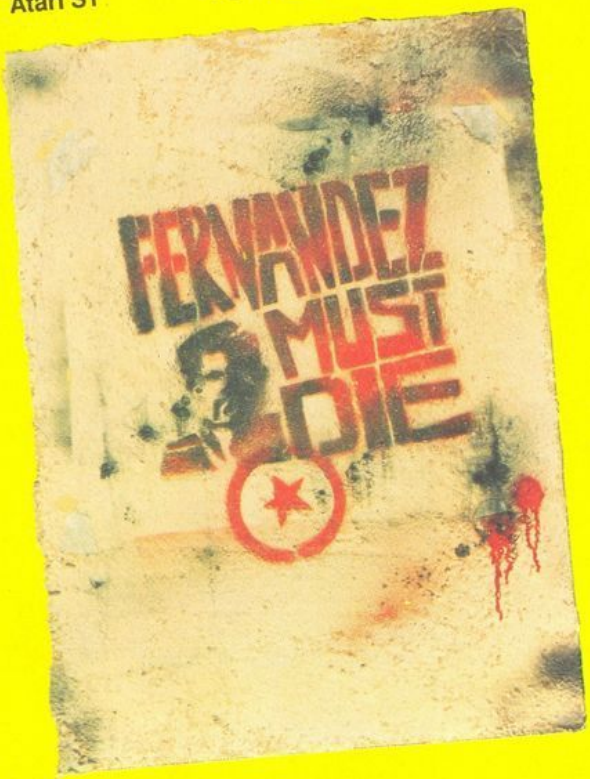
Ed ora una serie di consigli 'disonesti', davvero poco onorevoli per un cavaliere senza macchia e senza paura...

Codice di Teletrasporto	Nome della Città
1	Tangramayne
2	Ephesus
3	Philippi
4	Colosse
5	Corinth
6	Thessalonica

Cercare di 'costruire' un supermago non è un lavoro del più semplici, e dipende molto dalla quantità di denaro e di esperienza in suo possesso, ma con questo trucco potrete ben presto lanciare incantesimi come il Fanksar's Night Lance o il Mangar's Mallet.
Fate un giro per le zone desolate (Wilderness) di una città fino a quando vi imbattete in qualche gruppo di maghi — più sono meglio è. Non uccideteli, aspettate semplicemente che comincino a creare molti 'ninja', e se il vostro gruppo rifiuta di crederci (disbelieve), essi spariranno. Lasciate creare almeno dieci 'ninja' ad ogni mago, dopodiché uccideteli e vedrete aumentare i vostri punti esperienza.
E adesso passiamo al denaro, e se non volete guadagnarvelo col solito, lentissimo sistema, potete sempre provare il seguente sistema passo-passo.
1) Predente due dischetti vuoti (A e B) e copiate il vostro disco-personaggi sul floppy A utilizzando l'opzione 'M'.
2) Quando avrete completato la copia, ricaricate il gioco e giocatelo normalmente, e quando avrete abbastanza denaro andate alla banca ed aprite un conto (salvandolo sul disco A). Ora spegnete il computer.
3) Caricate il gioco e quando vi verrà chiesto di scegliere un'opzione, selezionate 'M' per fare una copia del disco. Quando il computer richiede il disco sorgente (source disk), inserite il disco A, e quando chiederà invece quello destinazione, inserite il disco B. Adesso seguite le istruzioni su schermo, e se dovesse verificarsi un errore non preoccupatevi, spegnete semplicemente il computer e passate al punto quattro. Se non ci dovessero essere errori, passate in ogni caso al punto quattro.
4) Ricaricate il gioco e andate in banca. Inserite il disco B e chiudete il vostro conto, poi inserite il disco A e chiudete il vostro conto. In questo modo il vostro denaro dovrebbe essere miracolosamente raddoppiato, per cui riaprite un conto e salvatelo sul disco A, ed ora siete in grado di sbancare la cassa semplicemente ripetendo il processo dal punto due in poi.

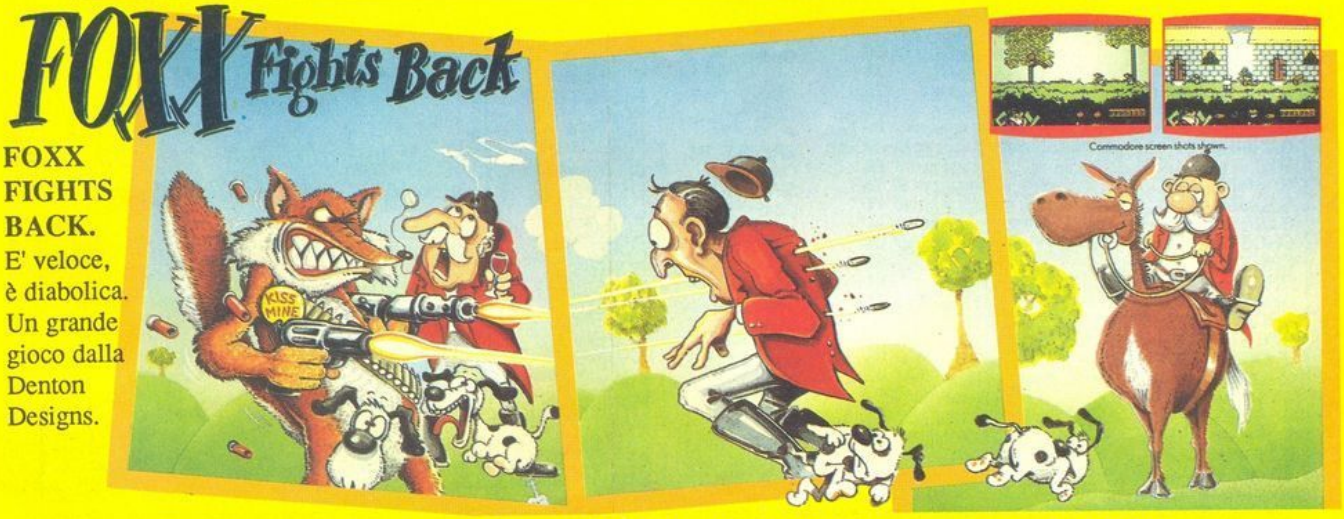
A questo punto sbrigatevi a finire Bard's Tale II e andate a comprare la terza parte, prima che venga messo in commercio Bard's Tale IV e V.

CBM64 Cass.	L. 18.000
CBM64 Disc.	L. 25.000
Spectrum Cass.	L. 18.000
Amstrad Cass.	L. 18.000
Amiga	L. 49.000
Atari ST	L. 49.000



CBM 64 Disco L. 29.000 AMIGA L. 59.000

FERNANDEZ MUST DIE - Nelle lontane giungle del Centro America, la rivoluzione è nell'aria. Il governo della Repubblica Democratica di El Diablo è stato brutalmente rovesciato ed ora un temibile despota conosciuto solo con il nome di **Fernandez** governa il Paese. Chiamato dai leaders esuli della tua terra natia, devi liberare il tuo popolo dal giogo del Dittatore distruggendo le basi militari che proteggono Fernandez dall'odio del suo popolo.
•Jeeps, carri armati, moto, treni e più • Enorme area di gioco • Per alcuni formati opzione 1/2 giocatori • Mappa di El Diablo • In omaggio la spilla di Fernandez.



FOXX FIGHTS BACK.
E' veloce, è diabolica. Un grande gioco dalla Denton Designs.

CBM 64 Cass. **L. 18.000** - CBM 64 Disc. **L. 25.000** - Spectrum Cass. **L. 18.000**

Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (Va) - Tel. 0332/21 22 55

DRILLER	INCENTIVE	--	SMALL MAP	22	
DRILLER	INCENTIVE	C64	LIST	23	
DRILLER	INCENTIVE	SPECTRUM	POKE	23	MultiPoke
DRILLER	INCENTIVE	--	BIG MAP+SOLUZ	23	Tre pagine!
DRILLER	INCENTIVE	--	STRAT	25	Aggiuntive
DROPZONE	US GOLD	C64	POKE	17	SuperLista
DRUID	FIREBIRD	C64	POKE	17	SuperLista
DRUID II		SPECTRUM	POKE	25	SuperLista
DYNAMITE DAN	MIRRORSOFT	C64	LIST	17	
EAGLE'S EMPIRE	ALLIGATA	C64	POKE	25	M. Sangriso di La Spezia
EGERLAND'S MISTERY	HAL	MSX	POKE	25	MSX Club Brescia Pokes
EIDOLON (THE)	ACTIVISION	C64	LIST	9	Per vers. disco
ELECTRIX	AMERICANA	C64	POKE	17	SuperLista
ELEVATOR ACTION	QUICKSILVA	C64	POKE	17	SuperLista
ELIDON	ORPHEUS	C64	POKE	17	SuperLista
ENDURO RACER	ACTIVISION	SPECTRUM	LIST	16	Michele Tognon
ENDURO RACER	ACTIVISION	SPECTRUM	POKE	23	MultiPoke
ENFORCER	THE POWER HOUSE	C64	POKE	17	SuperLista
EQUALIZER	POWER HOUSE	C64	LIST	14	
EQUALIZER	THE POWER HOUSE	C64	POKE	17	SuperLista
EQUINOX		--	MAP	7	
EXOLON	HEWSON	SPECTRUM	POKE	25	SuperLista
EXOLON	HEWSON	C64	POKE	17	SuperLista
FAIRLIGHT	THE EDGE	--	SOLUZ	2	Comelli & Saccomanno di Vig.no
FAIRLIGHT	THE EDGE	--	BIG MAP	2	San & Rik di Milano
FAIRLIGHT	THE EDGE	C64	POKE	7	
FAIRLIGHT	THE EDGE	C64	POKE	17	SuperLista
FALCON PATROL	VIRGIN	C64	LIST	4	
FALCON PATROL	VIRGIN	C64	POKE	17	SuperLista
FEUD	BULLDOG	--	MAP	13	
FEUD	BULLDOG	SPECTRUM	LIST	14	M. Tognon
FEUD	BULLDOG	C64	POKE	17	SuperLista
FIGHT NIGHT	US GOLD	C64?	STRAT	1	
FIIRELORD	HEWSON	C64	LIST	12	
FINDERS KEEPERS	MASTERTRONIC	C64	LIST	3	
FINDERS KEEPERS	MASTERTRONIC	SPECTRUM	LIST	6	
FINDERS KEEPERS	MASTERTRONIC	C64	POKE	17	SuperLista
FIRETRACK	ELECTRIC DREAMS	C64	POKE	17	SuperLista
FIRETRAK	ELECTRIC DREAMS	C64	LIST	14	
FIRETRAP	ACTIVISION	C64	POKE	23	
FIRETRAP	ACTIVISION	SPECTRUM	POKE	23	MultiPoke
FIST II	MELBOURNE HOUSE	C64	CHEAT	7	Andrea & Pierpaolo di Padova
FIST II	MELBOURNE	C64	BIG LIST	9	
FIST II	MELBOURNE	--	BIG MAP	10	
FLAK	US GOLD	C64	LIST	4	
FLAK	US GOLD	C64	POKE	17	SuperLista
FLASH GORDON	MASTERTRONIC	--	SMALL MAP	10	Part One: The Jungle
FLASH GORDON	MASTERTRONIC	--	SOLUZ	10	Stages 1-3 - Vari lett. italiani
FLINTSTONES (THE)	GRANDSLAM	SPECTRUM	LIST	25	
FLYING SHARK	FIREBIRD	C64	POKE	21	
FLYING SHARK	FIREBIRD	SPECTRUM	LIST	22	M. & M. Tognon
FLYING SHARK	FIREBIRD	SPECTRUM	POKE	25	SuperLista
FORCE ONE	FIREBIRD	C64	POKE	17	SuperLista
FOURTH PROTOCOL	HUTCHINSON	--	SOLUZ	3	Prima Parte
FRANK BRUBO'S BOXING	ELITE	SPECTRUM	LIST	6	
FREAK FACTORY	FIREBIRD	C64	POKE	17	SuperLista
FREDDY HARDEST	IMAGINE	C64	LIST	20	
FROGGER		MSX	POKE	23	PokeList
FROST BYTE	MIKRO-GEN	C64	POKE	17	SuperLista
FUNGUS	PLAYERS	C64?	CHEAT	18	Vincenzo Rubino (CZ)
FUTURE KNIGHT	GREMLIN	--	BIG MAP	11	Part One
FUTURE KNIGHT	GREMLIN	--	MAP	12	Part Two
GALAGA	NAMCO	MSX	POKE	25	MSX Club Brescia Pokes
GALVAN	IMAGINE	C64	POKE	11	Mr Luke (MI)
GAME OVER	IMAGINE	--	BIG MAP	17	
GAME OVER	IMAGINE	C64?	PASS+STRAT	18	Paolo Sineo
GAME OVER	IMAGINE	C64	POKE	17	SuperLista
GARFIELD	THE EDGE	--	BIG MAP	22	
GARFIELD	THE EDGE	SPECTRUM	LIST	22	M. & M. Tognon
GAUNTLET	US GOLD	C64	POKE	10	
GAUNTLET	US GOLD	SPECTRUM	LIST	14	M. Tognon
GAUNTLET	US GOLD	C64	LIST	16	
GAUNTLET	US GOLD	--	CHEAT	21	L. Botticelli, Mr 1807
GHOSTBUSTERS	ACTIVISION	C64	POKE	17	SuperLista
GHOSTS'N'GOBLINS	ELITE	C64	POKE	5	
GHOSTS'N'GOBLINS	ELITE	C64	POKE	7	Pietro Di Bello (MI)
GHOSTS'N'GOBLINS	ELITE	C64	POKE	9	
GHOSTS'N'GOBLINS	ELITE	C16	POKE	10	Marco Cammarata di Bolzano
GHOSTS'N'GOBLINS	ELITE	C64	POKE	10	Giovanni Simonetto di Meda (MI)
GHOSTS'N'GOBLINS	ELITE	SPECTRUM	POKE	23	MultiPoke
GHOSTS'N'GOBLINS	ELITE	C64	POKE	17	SuperLista
GILLIGAN'S GOLD	OCEAN	C64	POKE	17	SuperLista
GLIDER RIDER	QUICKSILVA	--	MAP	8	
GLIDER RIDER	QUICKSILVA	C64	BIG LIST	12	
GOLDRUNNER		AMIGA	CHEAT	25	Luca Mazzanti (MI)
GREAT ESCAPE (THE)	OCEAN	--	SMALL MAP+SOLUZ	15	

GREEN BERET	IMAGINE	C64	LIST	5	Due listati
GREEN BERET	IMAGINE	--	STRAT	5	Nicola Tripani di Trieste
GREEN BERET	IMAGINE	C64	LIST	9	
GREEN BERET	IMAGINE	SPECTRUM	POKE	25	SuperLista
GUNFRIGHT	ULTIMATE	SPECTRUM	LIST	5	
GUNFRIGHT	ULTIMATE	MSX?	CHEAT	22	C. Pascucci (FANO)
GYROSCOPE	MELBOURNE HOUSE	C64	POKE	4	
GYROSCOPE	MELBOURNE HOUSE	C64	POKE	17	SuperLista
HACKER	ACTIVISION	--	SOLU+SMALL MAP	5	R. Albini
HACKER	ACTIVISION	--	CHEAT	6	
HACKER II	ACTIVISION	--	SM. MAP+SOL.	7	Maurizio & FX GFraphics
HADES NEBULA	NEXUS	C64	LIST	16	
HADES NEBULA	NEXUS	C64	POKE	19	
HAUNTED HOUSE	ALLIGATA	C64	POKE	17	SuperLista
HE-MAN	US GOLD	C64	POKE	17	SuperLista
HEAD OVER HEELS	OCEAN	SPECTRUM	LIST	14	M. Tognon (Padova)
HEAD OVER HEELS	OCEAN	--	BIG MAP	16	
HEAD OVER HEELS	OCEAN	C64	LIST	16	
HEAD OVER HEELS	OCEAN	C64	LIST	18	
HEAD OVER HEELS	OCEAN	C64	LIST	23	
HEAD OVER HEELS	OCEAN	C64	POKE	17	SuperLista
HEARTLAND	FIREBIRD	--	BIG MAP	14	
HELICOPTER YEDT	QUELLESOFT/OCEAN	C64	POKE	25	M. Sangriso di La Spezia
HENRY'S HOUSE	ENGLISH SOFTWARE	C64	POKE	17	SuperLista
HERCULES	THE POWER HOUSE	C64	POKE	17	SuperLista
HEROBOTIX	RACK-IT	C64	POKE	24	
HEROBOTIX	HEWSON	C64	PASS	25	
HIGH NOON	OCEAN	C64	POKE	17	SuperLista
HOVER BOVVER	LLAMASOFT	C64	POKE	17	SuperLista
HOW TO BE A COMP. BAST.	VIRGIN	SPECTRUM	POKE	25	SuperLista
HUNCHBACK	OCEAN	MSX	LIST	9	A. Sciucca di Arpino (FR)
HUNCHBACK	OCEAN	C64	POKE	17	SuperLista
HUNTER PATROL	MASTETRONIC	C64	POKE	17	SuperLista
HUNTER'S MOON	THALAMUS	C64	POKE	23	
HUNTER'S MOON	THALAMUS	C64	POKE	25	Yodas crew List
HYDROFOOL		SPECTRUM	POKE	23	MultiPoke
HYPER BLOB	FIREBIRD	--	PASS	20	
HYPER RALLY	KONAMI	MSX	LIST	17	Andrea Sciucca (FR)
HYPER RALLY	KONAMI	MSX	POKE	23	PokeList
HYPERCIRCUIT	ALLIGATA	C64	POKE	17	SuperLista
HYSTERIA	SOFT. PROJECTS	C64	LIST	21	
HYSTERIA	SOFT. PROJECTS	SPECTRUM	POKE	25	SuperLista
I BALL II	FIREBIRD	C64	LIST	25	
I, BALL	FIREBIRD	C64	POKE	17	SuperLista
ICUPS	THOR	C64	POKE	6	
ICUPS	FIREBIRD	C64	POKE	17	SuperLista
IKARI WARRIORS	ELITE	--	STRAT	25	Significato Scatole
IMHOTEP	ULTIMATE	C64	POKE	17	SuperLista
IMPOSSIBLE MISSION	EPYX	C64	LIST	5	
INFILTRATOR	US GOLD	--	MAP+SOLUZ	8	Molto dettagliato
INFILTRATOR	US GOLD	C64	CHEAT	12	Pietro Di Bello
INSIDE OUTING	THE EDGE	--	MAP+STRAT	24	
INTERNATIONAL KARATE	SYSTEM 3	C64?	CHEAT	6	Tibor Pulpito di Monza
INTERNATIONAL KARATE	SYSTEM 3	C64	POKE	19	
INTERNATIONAL KARATE +	SYSTEM 3	C64?	CHEAT	19	redazione
INTO THE EAGLE'S NEST	PANDORA	--	SMALL MAP	14	
INTO THE EAGLE'S NEST	PANDORA	C64	POKE	14	D. Mona & M. Trovato (NA)
INTO THE EAGLE'S NEST	PANDORA	AMIGA	CHEAT	23	L. Mazzanti
IO	FIREBIRD	C64	POKE	24	
IO	FIREBIRD	C64	POKE	25	Auletta Marco & Inglesi
IRIDIS ALPHA	HEWSON	C64	POKE	7	
IRIDIS ALPHA	HEWSON	C64	LIST	9	
IRIDIS ALPHA	HEWSON/LLAMASOFT	C64	POKE	17	SuperLista
JACK THE NIPPER	GREMLIN	SPECTRUM	POKE	25	SuperLista
JACK THE NIPPER II	GREMLIN	C64	LIST	21	
JACK THE NIPPER II	GREMLIN	--	MAP	21	
JACK THE NIPPER II	GREMLIN	SPECTRUM	LIST	21	G. Zecchi - MultiPoke
JACK THE NUPPER	GREMLIN	C64?	CHEAT	18	Vincenzo Rubino (CZ)
JAIL BREAK	KONAMI	SPECTRUM	LIST	22	M. & M. Tognon
JAIL BREAK	KONAMI	SPECTRUM	POKE	23	MultiPoke
JAIL BREAK	KONAMI	C64	POKE	17	SuperLista
JEEP COMMAND	BUG BYTE	C64	POKE	17	SuperLista
JETBRIX	GREMLIN	C16	POKE	14	Claudio Lanzoni
JETPAC	ULTIMATE	SPECTRUM	LIST	10	G. Franzoso di Alcisate (VA)
JOE BLADE	PLAYERS	C64	LIST-**	19	
JOE BLADE	PLAYERS	--	MAP	19	
JUDGE DREDD	MELBOURNE	C64	LIST	11	
KANE	MASTERTRONIC	C64	CHEAT	1	
KANE	MASTERTRONIC	C64	POKE	6	
KARATE KID II		AMIGA	CHEAT	23	L. Mazzanti
KIGHTMARE	KONAMI	MSX	POKE	25	MSX Club Brescia Pokes
KILLER WATT	ALLIGATA	C64	POKE	17	SuperLista
KING'S VALLEY	KONAMI	MSX	POKE	17	Andrea Sciucca (FR)
KING'S VALLEY	KONAMI	MSX	POKE	25	MSX Club Brescia Pokes
KINGS VALLEY	KONAMI	MSX	POKE	14	Emanuele Bentivoglia
KNIGHT LORE	ULTIMATE	MSX	LIST	6	Gabriele Nicolai di Milano

TIPS

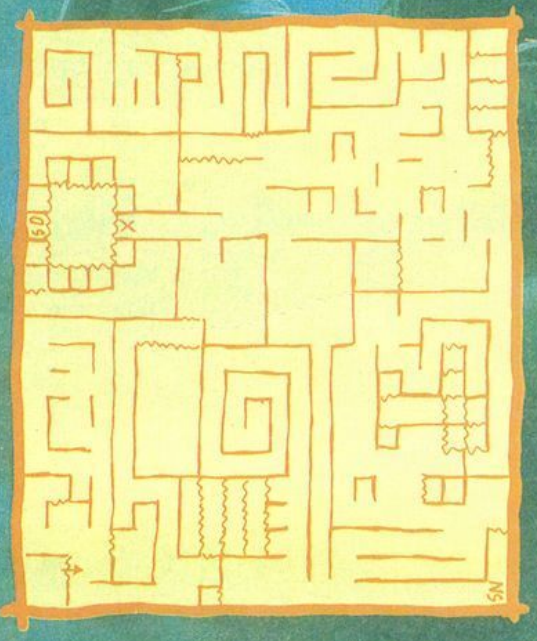
KNIGHT MARE	ACTIVISION	--	MAP	23	
KNIGHT MARE	ACTIVISION	SPECTRUM	POKE	25	SuperLista
KNIGHTMARE	KONAMI	MSX	POKE	23	PokeList
KNUKLEBUSTERS	MELBOURNE	C64	LIST	11	
KNUKLEBUSTERS	MELBOURNE HOUSE	C64	BIG LIST	12	
KONG	ANIROG	C64	POKE	17	SuperLista
KORONIS RIFT	ACTIVISION	--	STRAT	1	
KRAKOUT		SPECTRUM	POKE	23	MultiPoke
KRAKOUT	GREMLIN	C64	POKE	17	SuperLista
KUNG FU MASTER	US GOLD	C64?	SOLUZ	4	M. Corona di Quartucciu (CA)
KUNG-FU MASTER	US GOLD	C64	POKE	17	SuperLista
LABYRINTH	ACTIVISION	--	SOLUZ	20	Giacomo Colonna
LASERZONE	ARIOLASOFT	C16	POKE	17	Claudio Lanzoni
LAST MISSION	US GOLD	C64	POKE	19	
LAST NINJA	SYSTEM 3	C64	LIST	16	
LAST NINJA	SYSTEM 3	C64	LIST	18	
LAST V8 (THE)	MASTERTRONIC	C64	LIST	3	
LAZY JONES	TERMINAL SOFTWARE	C64	POKE	17	SuperLista
LEGEND OF KAGE		C64	POKE	17	Massimo Miti (Cinisello B.)
LEGEND OF KAGE		SPECTRUM	POKE	23	MultiPoke
LEGIONNAIRE	ANCO	C64	POKE	9	MSS & TRL di Udine
LIGHT FORCE		SPECTRUM	POKE	25	SuperLista
LIGHT FORCE	FTL	C64	POKE	17	SuperLista
LITTLE COMPUTER PEOPLE	ACTIVISION	C64	LIST	1	'Sfratto' personaggio
LIVING DAYLIGHTS	DOMARK	C64	POKE	17	SuperLista
MACH	STARVISION	C64?	CHEAT	23	
MAG MAX	IMAGINE	C64	LIST	16	
MAG MAX	IMAGINE	SPECTRUM	POKE	23	MultiPoke
MAGICIANS CURSE		C16?	MAP	12	C. Lanzoni
MANIAC MANSION	ACTIVISON	--	MAP+SOLUZ	21	Prima parte
MANIAC MANSION	ACTIVISION	--	SOLUZ	22	Seconda Puntata
MANIAC MANSION	ACTIVISION	C64	CHEAT	25	Marcello Borrelli si Sesto SG
MANIC MINER	SOFT. PROJECTS	C64	POKE	17	SuperLista
MARIO BROS	OCEAN	C64	LIST	14	
MASK	GREMLIN	SPECTRUM	LIST	22	M. & M. Tognon
MASTER OF MAGIC	MAD	C64	LIST	17	
MASTERS OF THE UNIVERSE	US GOLD	C64	POKE	23	
MASTERS OF THE UNIVERSE	US GOLD	SPECTRUM	POKE	25	SuperLista
MEAN STREAK	MIRROR SOFT	C64	POKE	21	Yodas Crew
MEGA APOCALYPSE	MARTECH	C64	POKE	19	
MERMAID MADNESS	ELECTRIC SOFTWARE	C64	POKE	6	
MERMAID MADNESS	FIREBIRD	C64	POKE	17	SuperLista
METROCROSS	US GOLD	C64	LIST	16	
METROCROSS	US GOLD	C64	POKE	17	SuperLista
MICROBALL	ALTERNATIVE	C64	LIST	20	
MICRORHYTHM	FIREBIRD	C64	POKE	18	Musicale
MIKIE	IMAGINE/KONAMI	--	TIPS & POINTS	9	Roberto & Gianluca Brovelli
MOLECULE MAN	MASTERTRONIC	C64	LIST	13	
MONKEY MAGIC	MICRO DESIGN	C16	POKE	17	Claudio Lanzoni
MONTY ON THE RUN	GREMLIN	C64?	CHEAT	1	
MOON BUGGY	ANIROG	C64	POKE	17	SuperLista
MOPIRANGER	KONAMI	MSX	POKE	16	Emanuele Bentivoglia
MOTOR MANIA	AUDIOGENIC	C64	POKE	17	SuperLista
MUGSY'S REVENGE	MELBOURNE HOUSE	--	STRAT	3	
MUTANT MONTY	ARTIC	C64	POKE	17	SuperLista
MUTANTS	OCEAN	C64	POKE	12	
MUTANTS	OCEAN	C64	POKE	14	A. Miscellaneo (Belluno)
MUTANTS	OCEAN	C64	POKE	17	SuperLista
NEBULUS	HEWSON	C64	POKE	20	
NEMESIS	KONAMI	C64	CHEAT+POKE	13	Anche sonoro
NEMESIS	KONAMI	C64?	CHEAT	18	Vincenzo Rubino (CZ)
NEMESIS	KONAMI	C64	POKE	17	SuperLista
NEMESIS THE WARLOCK	MARTECH	C64	LIST	16	
NIGHTSHADE	ULTIMATE	SPECTRUM	LIST	13	Juri Ricotti
NODES OF YESOD	ODIN	C64	LIST	17	
NONTERRAQUEOUS	HEWSON	C64	POKE	18	
NORTHSTAR	GREMLIN	C64	POKE	25	
NOSFERATU		SPECTRUM	POKE	25	SuperLista
OBLITERATOR	PSYGNOSIS	ST-AMIGA	MEGA MAP+SOLUZ	25	Yodas Crew (SA)
OINK!	CRL	--	SMALL MAP	17	
OINK!	CRL	C64	POKE	17	SuperLista
OLLI AND LISSA	FIREBRID	C64	POKE	14	Giuseppe Basile di Sora (FR)
OLLI AND LISSA	FIREBIRD	C64	POKE	17	SuperLista
OLLIE'S FOLLIES	AMERICANA	C64?	CHEAT	3	
OLLIE'S FOLLIES	AMERICANA	C64	CHEAT	4	Marco De Caro di napoli
ORBIX THE TERRORBALL		SPECTRUM	POKE	25	SuperLista
ORPHEUS IN UNDERWORLD	THE POWER HOUSE	C64	POKE	17	SuperLista
OUT RUN	US G0LD	C64	LIST	21	
OUT RUN	US GOLD	C64	POKE	22	
PAC MAN	DATASOFT	C64	LIST	3	
PAC MAN		MSX	POKE	23	PokeList
PAC MAN	US GOLD	C64	POKE	17	SuperLista
PAC-LAND	GRANDSLAM	C64	LIST	24	
PAC-LAND	QUICKSILVA	C64	LIST	25	
PANTHER	MAD	C64	POKE	14	
PANTHER	MAD	C64	POKE	17	SuperLista

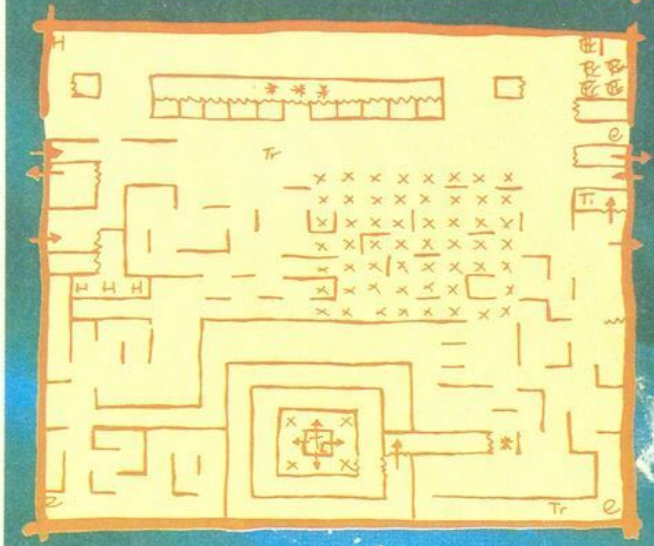
PAPERBOY	ELITE	C64	LIST	10	
PAPERBOY	ELITE	C64	LIST	13	Alternativo
PAPERBOY	ELITE	SPECTRUM	LIST	21	Gianmarco Zecchi
PARADROID	C64	C64	LIST	6	
PARALLAX	HEWSON	C64	POKE+STRAT	6	
PARALLAX	OCEAN	C64	POKE	17	SuperLista
PARK PATROL	FIREBIRD	C64	POKE	11	
PARK PATROL	FIREBIRD	C64	POKE	17	SuperLista
PHANTOM CLUB		SPECTRUM	POKE	25	SuperLista
PINE APPLIN'	ZAP CORPORATION	MSX	POKE	11	E. Bentivoglia di Camerino (MC)
PIPPOLS	KONAMI	MSX	POKE	25	MSX Club Brescia Pokes
PIRATES!	MICROPROSE	C64	BIG LIST	20	Alessandro Diano (MI)
PITFALL I & II	FIREBIRD/ACTIVISION	C64	LIST	20	multi-trucchi
PLATOON	OCEAN	--	MAP+STRAT	22	vari lett. italiani
PLATOON	OCEAN	--	MAP	23	Completa
POD	MASTERTRONIC	C64	POKE	14	
POD	MASTERTRONIC	C64	POKE	17	SuperLista
POSTER PASTER	TASKSET	C64	POKE	17	SuperLista
POWERBALL	MASTERTRONIC	C16	POKE	12	Matteo Baggiani
PSI WARRIOR	BEYOND	C64	LIST	6	
PSYCHO SOLDIER	IMAGINE	C64	LIST	21	
PYRACURSE	HEWSON	C64	LIST	10	Alex Tiburzi (ROMA)
QUAKE MINUS ONE	MONOLITH	C64?	STRAT	2	
QUARTET	ACTIVISION	C64	LIST	17	
QUEDEX	THALAMUS	C64	LIST	21	Musicale by A. Miscellaneo
QUEDEX	THALAMUS	C64?	CHEAT	25	Mr 1807 (MI)
QUINTIC WARRIOR	QUICKSILVA	C64	POKE	17	SuperLista
QUO VADIS	THE EDGE	C64	POKE	17	SuperLista
RAMBO	OCEAN	C64	LIST	1	Musicale
RAMBO	OCEAN	--	SOLUZ+CHEAT	5	Ivano Paludi di Pescara
RAMBO	OCEAN	C64	LIST	17	Musicale
RAMPAGE	ACTIVISION	C64	LIST	23	
RAMPARTS	GO!	C64	POKE	25	Yodas crew List
RANARAMA	HEWSON	--	BIG MAP	14	
RASTAN	IMAGINE	--	STRAT	22	
RASTAN	IMAGINE	--	STRAT	25	Matteo Di Corinto
RASTAN	IMAGINE	C64	LIST	25	Mr 1807 (MI)
RE-BOUNDER	GREMLIN	--	MAP	19	
RE-BOUNDER	GREMLIN	C64	LIST	19	
RED LED	STARLIGHT	C64	LIST	19	
RED MAX	CODE MASTERS	C64	POKE	17	SuperLista
RENEGADE	IMAGINE	--	STRAT	23	
RENEGADE	IMAGINE	SPECTRUM	POKE	25	SuperLista
REPTON III	SUPERIOR	C64	POKE	17	SuperLista
REVENGE OF DOH(ARKAN. II)	OCEAN	C64?	CHEAT	25	
RIMRUNNER	PALACE	C64	LIST	25	
RISK	THE EDGE	C64	POKE	21	Musica
RIVER RAID		C64	LIST	20	multi-trucchi
ROAD RUNNER	US GOLD	--	CHEAT	22	A. Del Monte - Vers. cass.
ROBIN OF THE WOOD	ODIN	SPECTRUM	POKE	3	
ROBIN OF THE WOOD	ODIN	--	MAP	6	
ROBIN OF THE WOOD	ODIN	C64	POKE	17	SuperLista
ROCK'N'WRESTLE	MELBOURNE HOUSE	--	STRAT	1	
ROCKET RANGER	ALLIGATA	C64	POKE	17	SuperLista
ROCKFORD	MAD	C64	POKE	23	
ROLLER COASTER	ELITE	SPECTRUM	LIST	3	
ROLLING THUNDER	US GOLD	C64	POKE	24	
ROLLING THUNDER	US GOLD	C64	POKE	25	Yodas crew List
RYGAR	US GOLD	C64	POKE	20	vari lett. italiani
RYGAR	US GOLD	C64	POKE	21	
RYGAR	US GOLD	C64	POKE	23	
SABOTAGE	ZEPPELIN	C64	LIST	25	
SABOTEUR	DURELL	--	SMALL MAP	5	
SABOTEUR	DURELL	C64	POKE	17	SuperLista
SABRE WULF	FIREBIRD	C64	POKE	17	
SABRE WULF	FIREBIRD	C64	POKE	23	
SAMURAI WARRIOR	FIREBIRD	C64?	CHEAT	25	Diego Marchente diu Jesolo Lido
SAMURAI WARRIOR	FIREBIRD	C64	POKE	25	
SANXION	THALAMUS	C64	LIST	7	
SANXION	THALAMUS	--	SMALL MAP	7	
SCARY MONSTER	FIREBIRD	C64	POKE	20	M. Bimbi (PI): manca SYS
SCARY MONSTER	FIREBIRD	C64	SYS	21	Correzione
SCOOBY DOO	ELITE	C64	POKE	10	
SCOOBY DOO	ELITE	SPECTRUM	LIST	12	
SCOOBY DOO	ELITE	C64	POKE	17	SuperLista
SCOUT	MAD	C64	POKE	24	
SCUMBALL	MASTERTRONIC	--	BIG MAP	23	
SCUMBALL	MASTERTRONIC	C64	POKE	24	
SHADOW SKIMMER	THE EDGE	C64	LIST	16	
SHADOWFIRE	BEYOND	C64	POKE	17	SuperLista
SHAO LIN'S ROAD	THE EDGE	C64	LIST	13	
SHAO-LIN'S ROAD	THE EDGE	C64	POKE-VI	19	
SHOCKWAY RIDER	FTL	C64	LIST	13	
SIDEWALK	INFOGRAMES	--	STRAT	23	
SILENT SERVICE	US GOLD	C64	CHEAT	8	
SKATE OR DIE	ELECTRONIC ARTS	C64?	CHEAT	24	

SKATE OR DIE	ELECTRONIC ARTS	C64	POKE	24	Musicale
SKOOLDAZE	MICROSPHERE	C64	LIST	13	
SKY JAGUAR	KONAMI	MSX	POKE	11	E. Bentivoglia
SKYJET	MASTERTRONIC	C64	POKE	17	SuperLista
SLAMBALL	AMERICANA	C64	LIST	6	
SLAMBALL	US GOLD	C64	POKE	17	SuperLista
SLAP FIGHT	IMAGINE	C64	LIST	16	
SOLOMON'S KEY	US GOLD	C64	LIST	19	
SORCERY	VIRGIN	C64	POKE	17	SuperLista
SPACE HARRIER	ELITE	C64	POKE+LIST	10	Vari lett. italiani
SPACE HARRIER	ELITE	C64	POKE	19	distruttivo!
SPACE HARRIER	ELITE	C64	POKE	17	SuperLista
SPELLBOUND	MASTERTRONIC	SPECTRUM	LIST	2	
SPELLBOUND	MAD	C64	LIST	4	
SPELLBOUND	MASTERTRONIC	C64	POKE	7	Marco Riva
SPIKY HAROLD	FIREBIRD	--	SMALL MAP	18	
SPINDIZZY	ELECTRIC DREAMS	SPECTRUM	LIST	15	Cristiano Marcelli di Vasto (CH)
SPLIT PERSONALITIES	DOMARK	C64	POKE	17	SuperLista
SPOOKS	MASTERTRONIC	C64	POKE	17	SuperLista
SPY VS SPY III	DATABYTE	C64	LIST	17	
STAFF OF KARNATH	ULTIMATE	C64	POKE	17	SuperLista
STAR PAWS	SOFT. PROJECTS	C64	LIST	16	
STAR TREK	FIREBIRD	ST?	TABELLA VUOTA	18	
STAR WARS	DOMARK	C64	LIST	23	
STARGLIDER	FIREBIRD	C64	BIG LIST	12	
STARQUAKE	BUBBLE BUS	--	PASS	7	Marco Riva di Triuggio (MI)
STARQUAKE	BUBBLE BUS	C64	POKE	17	
STARQUAKE	BUBBLE BUS	C64	POKE	17	
STARQUAKE	BUBBLE BUS	C64	POKE	17	SuperLista
STEALTH	US GOLD	C64	POKE	17	SuperLista
STORM	MASTERTRONIC	C64	LIST	25	
STRANGELOOP	VIRGIN	C64	POKE	17	SuperLista
STRATTON	CRL	C64	POKE	25	Yodas crew List
STREET HAWK		SPECTRUM	POKE	25	SuperLista
STREET SURFER	ENTERTAINMENT USA	C64	LIST	17	
STREET SURFER	ENTERTAINMENT USA	C64	POKE	17	SuperLista
STRIKE FORCE COBRA	PIRANHA	C64	LIST	12	
STRIP POKER	ANCO	C64	SYS	23	Gianluca Troncone
SUNBURST	RACK-IT	C64	LIST	23	
SUPER HANG ON	ACTIVISION	C64	CHEAT	25	Vel. Load Tape by M. Mensualli
SUPER STAR SOCCER	GREMLIN	--	STRAT	20	
SUPERMAN	BEYOND	C64	POKE	17	SuperLista
SUPERSTAR SOCCER	GREMLIN	C64	MEGA LIST	22	A. Diano (MI)
SWEEVO'S WORLD	GARGOYLE	C64?	POKE	2	Comelli & Saccomanno - No SYS
TAI PAN	OCEAN	--	MAP+STRAT	20	
TAI PAN	OCEAN	C64	POKE	22	
TANIUM	PLAYERS	C64	POKE	24	
TANIUM	PLAYERS	C64	POKE	25	
TAPPER	SEGA	C64	LIST	3	
TAPPER	SEGA	SPECTRUM	LIST	3	
TARGET RENEGADE	OCEAN	--	SOLUZ	25	I. Seveso e F. Mastromatteo(MI)
TARZAN	MARTECH	--	SMALL MAP	10	Paolo Colamartino
TASKMASTER	CREATIVE SPARKS	C64	POKE	17	SuperLista
TAU CETI	CRL	SPECTRUM	LIST	4	
TAU CETI	CRL	--	SMALL MAP+STRAT	5	Molto esauriente
TAU CETI	CRL	C64	LIST	5	
TERMINATOR	THE POWER HOUSE	C64	POKE	17	SuperLista
TERRA COGNITA	CODE MASTERS	C64	POKE	17	SuperLista
TERRA CRESTA	IMAGINE	C64	LIST	13	
TERRA CRESTA	IMAGINE	C64	LIST	15	
TERRAMEX	GRANDSLAM	--	SOLUZ	23	
THE EIDOLON	ACTIVISION	--	STRAT	2	
THE GREAT ESCAPE	OCEAN	C64	LIST	14	
THE LAST NINJA	SYSTEM 3	--	BIG MAP	15	
THE LAST NINJA	SYSTEM 3	--	SOLUZ	16	
THE LAST V8	MAD	C64	POKE	17	SuperLista
THE ROCKY HORROR SHOW	CRL	C64	LIST	17	
THE SENTINEL	FIREBIRD	C64	POKE	17	SuperLista
THE SIDNEY AFFAIR	INFOGRAMES	--	SOLUZ	15	
THE WAY OF THE TIGER	GREMLIN	C16	CHEAT+STRAT	12	Claudio Lanzoni
THING BOUNCES BACK	GREMLIN	C64	POKE	17	
THING BOUNCES BACK	GREMLIN	C64?	CHEAT	25	
THING BOUNCES BACK	GREMLIN	SPECTRUM	POKE	25	
THREE WEEKS IN PARADISE	MIKRO-GEN	--	SOLUZ	4	M. Paterlini di Poviglio (RE)
THREE WEEKS IN PARADISE	MIKRO-GEN	--	BIG MAP	6	
THRUST	FIREBIRD	C64	POKE	23	
THRUST	FIREBIRD	C64	LIST	24	
THRUST	FIREBIRD	C64	POKE	17	SuperLista
THUNDERCATS	ELITE	C64	LIST	20	
THUNDERCATS	ELITE	SPECTRUM	LIST	21	G. Zecchi - MultiPoke
THUNDERCATS	ELITE	C64	POKE	22	
THUNDERCATS	ELITE	SPECTRUM	POKE	25	SuperLista
TOAD FORCE	PLAYERS	C64	LIST	17	
TOADRUNNER	ARIOLASOFT	AMSTRAD	LIST	8	
TRAILBLAZER	GREMLIN	C64	POKE	9	
TRAILBLAZER	GREMLIN	C16	POKE	13	Mario d'Altri & L. Tomaseting

TRAILBLAZER	GREMLIN	C64	POKE	14	Roberto Battistini (FI)
TRAILBLAZER	GREMLIN	C16	POKE	17	Claudio Lanzoni
TRAILBLAZER	GREMLIN	C64	POKE	17	SuperLista
TRAPDOOR	PIRANHA	C64	POKE	17	SuperLista
TRAZ	CASCADE	C64	POKE	25	
TWO ON TWO	ACTIVISION	–	STRAT	8	Andrea Scartabelli di Rimini
UNDERWURLDE	FIREBIRD	C64	POKE	17	SuperLista
UNINVITED	MINDSCAPE	–	MAP	21	Fabrizio Binello
UP'N'DOWN	US GOLD	C64	POKE	17	SuperLista
URIDIUM	HEWSON	C64	LIST (???)	2	Manca il listato?!?!?
URIDIUM	HEWSON	C64	LIST	3	
URIDIUM	HEWSON	C64	LIST	9	
URIDIUM +	HEWSON	C64	LIST	16	
URIDIUM +	HEWSON	C64	LIST+POKE	19	manca sys x Poke
VENOM STRIKES BACK	GREMLIN	C64	POKE	25	
VIDEO MEANIES	MASTERTRONIC	C16	POKE	17	Claudio Lanzoni
VIDEO MEANIES	MASTERTRONIC	–	MAP+SOLUZ	17	
VIDEO MEANIES	MASTERTRONIC	C64	POKE	17	SuperLista
VIXEN	MARTECH	SPECTRUM	POKE	25	SuperLista
VOID RUNNER	MASTERTRONIC	C64	LIST	14	
WARHAWK	FIREBIRD	C64	POKE	17	SuperLista
WAY OF T. L. DRAGON (THE)		AMIGA	CHEAT	25	Luca Mazzanti (MI)
WAY OF THE TIGER	GREMLIN	SPECTRUM	LIST	4	
WEST BANK	GREMLIN	C64	POKE	12	A. Miscellaneo (Belluno)
WEST BANK	GREMLIN	C64	POKE	14	
WEST BANK	GREMLIN	C64	POKE	17	SuperLista
WHIRLYNURD	US GOLD	C64	POKE	17	SuperLista
WHO DARES WINS II	ALLIGATA	MSX	POKE	20	F. Dallona & A. Ravagni
WHO DARES WINS II	ALLIGATA	C64	POKE	17	SuperLista
WIEARD LAIR	BUBBLE BUS	C64?	PASS	3	
WILLOW PATTERN	FIREBIRD	C64	POKE	3	
WILLOW PATTERN	FIREBIRD	C64	POKE	17	SuperLista
WIZARD'S LAIR	BUBBLE BUS	C64	POKE	17	SuperLista
WIZBALL	OCEAN	C64?	CHEAT	15	
WIZBALL	OCEAN	SPECTRUM	LIST	22	M. & M. Tognon
WONDER BOY	ACTIVISION	C64	POKE	16	G. Tiezzi & F. Bertocci
WONDER BOY	ACTIVISION	C64	POKE	17	Gabriele Galluzzo
WONDER BOY	ACTIVISION	C64	POKE	18	Massimo Bimbi (PISA)
WONDER BOY	ACTIVISION	SPECTRUM	LIST	21	G. Zecchi - MultiPoke
WONDERBOY	ACTIVISION	C64	LIST	15	
WONDERBOY	ACTIVISION	SPECTRUM	POKE	25	SuperLista
WONDERBOY	ACTIVISION	C64	POKE	17	SuperLista
XECUTOR		SPECTRUM	POKE	25	SuperLista
XEVIOUS	US GOLD	C64	POKE	10	
XR35 FIGHTER MISSION		AMIGA	CHEAT	25	Luca Mazzanti (MI)
YIE AR KUNG FU	IMAGINE	–	STRAT	2	
YIE AR KUNG FU	IMAGINE	MSX	POKE	13	E. Bentivoglia
YIE AR KUNG FU 1 & 2	KONAMI	MSX	POKE	25	MSX Club Brescia Pokes
YOGI BEAR	PIRANHA	–	BIG MAP	19	
YOGI BEAR	PIRANHA	C64	POKE	21	Yodas Crew
YOGI BEAR	PIRANHA	SPECTRUM	LIST	22	M. & M. Tognon
YOGI BEAR	PIRANHA	C64	LIST	25	
Z	RINO	C64	POKE	17	SuperLista
ZAGA MISSION	ANIROG	C64	LIST	25	
ZENJI		C64	LIST	20	multi-trucchi
ZIG ZAG	MIRRORSOFT	C64	LIST	23	
ZODIAC	ANIROG	C64	POKE	17	SuperLista
ZOIDS	MARTECH	SPECTRUM	BIG LIST	4	
ZOIDS	MARTECH	C64	LIST	9	
ZONE RANGER	FIREBIRD	C64	LIST	20	multi-trucchi
ZORRO		–	SM. MAP+SOL.	8	Vari lett. italiani
ZYBEX	ZEPPELIN	C64	LIST	24	
ZYNAPS	HEWSON	C64	POKE	18	
ZYNAPS	HEWSON	SPECTRUM	POKE	25	SuperLista
ZYNAPS	HEWSON	C64	POKE	17	SuperLista
ZYRON'S ESCAPE	KELE LINE	C64	POKE	17	SuperLista

THE BARD'S TALE II



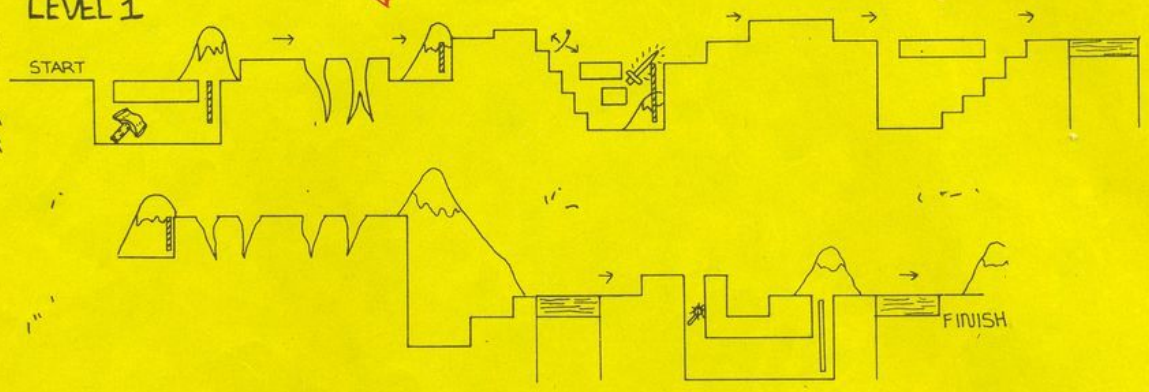


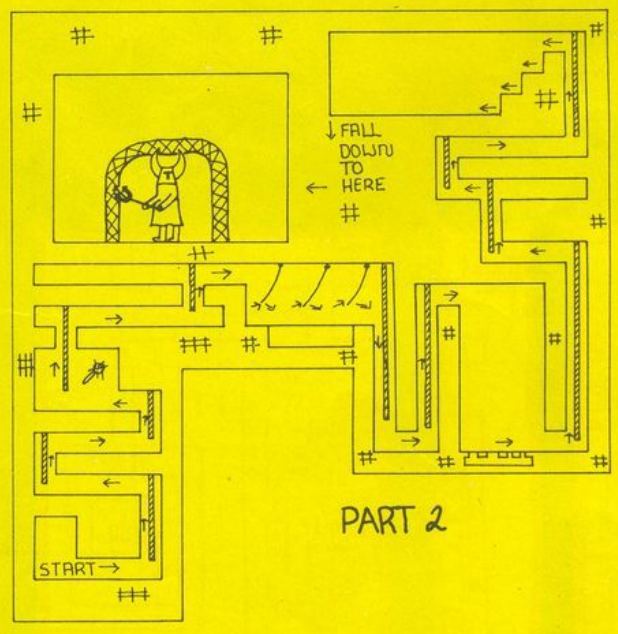
KEY

SD STAIRS DOWN
SU STAIRS UP
X ANTI-LIGHT
ONE WAY DOOR-IN DIRECTION OF ARROW
DOOR
WALL
TRAPS ARE NOT MARKED (IF ANY
PD PORTAL DOWN (USE LEVI OF MALE)
M MODUSA (ONE MOTHER)
ANTI MAGIC (EXCEPT LIGHT)
? QUIET
Tr TRAP
SPINNER (CONFUSES MAGIC COMPASS)
H DRAINS HIT POINTS WITH EVERY MOVE ON THIS SQUARE (INC. TURNING)
! OTD
ONE WAY WALL (IN DIRECTION OF ARROW)
SECRET DOOR
T1 + T2 TELEPORTS FROM T1 TO T2 (ONE WAY ONLY.

RASTAN

LEVEL 1





PART 2

STORMBRINGER (MAD)

Devo confessare che questo episodio della serie del Magic Knight mi ha dato del filo da torcere. Se vi siete trovati nella stessa situazione è venuto il momento di vendicarvi, grazie ai trucchi inviati dai lettori inglesi Robert Holt di Rochdale e Warren Pilkington di Manchester che vi permetteranno di affrontare il gioco.

COME ENTRARE NEL CASTELLO

E' qui che si svolge gran parte dell'azione, per cui è di vitale importanza riuscire ad entrarci appena possibile, e per farlo avrete bisogno di un pollo e di un travestimento (chi ha detto che i videgame inibiscono l'immaginazione?). Dall'inizio del gioco, camminate verso destra fino ad imbattervi nella Piccola Capanna di Robi (Robin's Little Hut), dove troverete il pollo (chicken). Prendetelo e gironzolate per un po' (evitando la nuvola ed indossando il Walkman), fino a quando il pollo produce un uovo d'oro. A questo punto trovate Robin di Shylock che dovrebbe trovarsi in uno schermo abbastanza vicino al vostro e chiedetegli il giornale in cambio del quale egli prenderà l'uovo. Leggete il giornale e saprete di un posto di lavoro disponibile a corte. Indossate il travestimento (relevanti disguise) e non perdete il giornale: adesso potete camminare verso destra fino a quando entrerete nel castello. Evviva!

NEL LIMBO

Due oggetti molto importanti si trovano nel Limbo, e sono lo scudo e gli stivali delle Sette Leghe. Ma come raggiungere il Limbo? Aha, allora è questo il vero trucchetto, giusto? Ma dato che siete così interessati voglio rivelarvelo. Una volta entrati a corte, vi ritroverete dentro una stanza nella quale sono presenti una chiave ed un tappetino di teletrasporto in mezzo ad una rampa di scale. Prendeteli entrambi e scegliete l'opzione di teletrasporto (teleport), dopodiché vi ritroverete 'in spirito' nel Limbo.

GRUNTER L'ORSO-LUPO

Se avete provato ad avventurarvi a sinistra del luogo iniziale, avrete sicuramente visto questo orribile essere verde, e se avete provato ad avvicinarvi un po' troppo a lui avrete sicuramente scoperto che non ama la presenza di cavalieri, magici o meno! Esiste comunque un modo per superarlo — e, in definitiva, funziona più o meno così...

Passate in rassegna il vostro inventario, per assicurarvi di possedere l'annuncio (advert — sì, serve a qualcosa), poi entrate nel castello, andate nel Limbo dove prenderete ed indosserete scudo e stivali. Quando lasciate il limbo (andate verso il limite dello schermo per uscirne), vi ritroverete ancora una volta nella foresta che circonda il castello, per cui rientrate nel maniero e lasciate il tappetino di teletrasporto appena siete entrati nella prima stanza. Ora procedete fino all'estremità destra del pianterreno, dove troverete il primo telone elastico, e saltate sopra questo per salire di un piano. Continuate a salire fino a raggiungere l'ultimo piano, poi andate a sinistra. Dopo aver superato i corridoi a senso unico dovreste trovarvi proprio accanto al vostro amicone verde. Waagh!

Non lasciatevi prendere dal panico, comunque, perché si tratta solo di un'innocua statua per cui oltrepassatela e restate in piedi sotto la freccia. Ora lasciate l'annuncio e saltatevi sopra, in modo da poter raggiungere e prendere la freccia d'argento. Saltate giù, raccogliete la freccia e teleportatevi al primo piano del castello, dove dovrete salire le scale e lasciarvi cadere dal buco nella piattaforma rialzata in modo da trovarvi vicino ad una pianta. Andate all'opzione CAST SPELL del menu e selezionate PASS PLANT, e dopo qualche numero pirotecnico dovreste ritrovarvi in una stanza chiamata THE POWER PLANT dove scoprirete un corno d'elfo (elf-horn). Impadronitevene e lanciate di nuovo l'incantesimo PASS PLANT che vi farà trovare fuori dal castello, dove il vostro compito sarà quello di trovare Robin e dargli la freccia.

Poi prendete il pollo e aspettate che faccia un altro uovo d'oro da dare ancora a Robin. Ora trovate Aramis Le Peux e prendete lo scettro, poi andate verso sinistra fino ad incontrare il vero Grunter e soffiate nel corno d'elfo per evocare Robin. Ora, se gli ordinate di aiutarvi, Robin colpirà Grunter e voi potrete oltrepassare la bestiaccia senza timore che essa vi strappi le braccia.

QUALCHE TRUCCO IN PIU'

Si può ottenere aiuto leggendo la pergamena (scroll) e la sfera di cristallo (crystal ball), oppure dando la lista di indizi di Baker ad Aramis e ordinandogli ripetutamente di aiutarvi.

La piuma di cavallo trovata nel Terrible Twins può essere utilizzata per solleticare la gente e farla ridere.

L'incantesimo del 'magic missile' si trova nella grotta di Grunter, cosicché una volta uccisolo, portate l'advert alcuni schermi a sinistra fino a quando vedrete l'incantesimo. Quando vi troverete sotto di esso usate lo stesso sistema col quale avete preso la freccia d'argento. Non dimenticate di recuperare l'advert!

Barker possiede due utili oggetti che dovrebbero essere indossati. Questi sono il talismano magico (che ripristina velocemente i poteri magici) e l'ankh d'ottone (la croce egizia, che aumenta la vostra forza quando siete indeboliti).

Lo scudo luminoso deve essere portato dal primo telone di salto fino al Main Lever Two, ma non provateci in una volta sola o vi ritroverete morti stecchiti perché lo scudo assorbe rapidamente la vostra forza fisica. Aspettate che il livello di energia sia al massimo, dopodiché portatelo al Main Lever One e lasciatelo, dopodiché aspettate che il livello sia di nuovo al massimo e portatelo al Main Lever Two.

L'incantesimo di meraviglia (wonder) aumenta di dieci unità la fostra forza fisica.

Infine, fate attenzione ad un bug che manda in crash il gioco se cercate di leggere l'iscrizione sulla spada utilizzando la sfera di cristallo.

AUF WIEDERSEHEN, MONTY (Gremlin Graphics)

Questa serie di trucchi cosmopoliti per l'ultima avventura del buon vecchio Mr Mole ci è stata inviata da Stewart McCombie che risiede nella soleggiata Solihull.

Portate il pallone dalla Spagna alla Juventus in Italia (proprio così!), la bottiglia di vino dalla Francia a Dortmund e il timone dalla Svezia a Monaco. Per utilizzare lo ski-lift, prendete gli attrezzi a Bonn. Portate il tappo di sughero all'uomo di Amsterdam ed egli vi darà in cambio dei fiori che dovrete poi portare alla signora sulla Torre Pendente di Pisa. Portate la Gioconda al ricettatore della Mafia.

Per ottenere vite extra, raccogliete conigli, bacche e gelati, oppure se riuscite a mettere assieme 3000 sterline riceverete un Monty extra e farete apparire una porzione dell'isola.

MYSTERY OF THE NILE (Firebird)

Questo trio di password mandato da Sean e Adrian Meads dovrebbe riportare tutti gli avventurieri sulla pista di Abu-Shal, del Gioiello di Luxor e del Barone von Bloefeldt facilmente e in modo 'indolore':

HD576172V Livello 1
HE576171V Livello 2
HF576170V Livello 3

CODE HUNTER (Firebird)

Ottenere un numero infinito di vite in questo splendido budget è solo questione di minuti: basta caricarlo, resettare il computer e digitare POKE 8759,173: SYS 4700 (RETURN). Tutto diventa più facile quando si sa come fare, giusto? Beh, ringraziate Sean e Adrian Meads se ora sapete COME.

...e per questo numero è tutto!

ATARI ITALIA

SOFT

STAC ...CATI DALLA MASSA!

NEWECO - Milano

Scrivi la tua Avventura Grafica con STAC (ST Adventure Creator), (non serve essere programmatori) ed inviala ad Atari Italia entro il 30/4/1989. Potresti realizzare il sogno di vedere pubblicato il tuo lavoro!

Per ulteriori informazioni telefonare al N° 02/6134141.

SOFTWARE PER SERIE ST

SI9026 L'ARCA DI CAPITAN BLOOD	L. 53.500
SI9027 CHAMONIX CHALLENGE	L. 45.000
SI9028 TRAUMA	L. 49.000
SI9029 WATER SKY	L. 45.000
SI9025 ATARI PACK	L. 116.500
SI9030 FORMULA ONE	L. 34.900
SI9031 WINTER OLYMPIAD SI9032 SECONDS OUT SI9033 TETRIS SI9035 SPIDERTRONIC	L. 34.900
SI9034 EYE	L. 45.000
SI9036 WARLOCK'S QUEST	L. 34.900
SI9037 BOBO	L. 49.000
SI9038 SHUFFLEBOARD	L. 34.900
SI9039 WAR GAMES COLL.	L. 69.000
SI9040 STAC (ADV. CREATOR)	L. 79.000
SI9042 COLOR EMULATOR	L. 69.000
SI9043 BW EMULATOR	L. 69.000
SI9044 ACQUAMAN VS YELLOW SHADOW	L. 49.000

SOFTWARE PER SERIE XE SYSTEM

RXI8010 SPEED ACE RXI8015 ZYBEX	L. 9.900
RXI8009 MICROVALUE III (PHANTON REBOUND COUNTDOWN-SUNDAY GOLF)	L. 14.900
RXI8006 GANGSTERVILLE	L. 25.000
RXI8011 WINTER OLYMPIAD RXI8012 SUPER SOCCER RXI8013 MIRAX FORCE	L. 19.900
RXI8016 NIGHTMARES	L. 19.900
RXI8017 LITTLE DEVIL RXI8018 DOUBLE PACK I (MAD JAX/PLANET ATTACK) RXI8019 DOUBLE PACK II (SPACE WARKS/DREADNOUGHT)	L. 19.900

COME FARE:

1) L'Avventura realizzata con STAC deve essere assolutamente originale, cioè non rispecchiare contenuti di altre avventure pubblicate. Essa deve essere salvata su dischetto magnetico in formato "runnable", cioè in grado di partire senza il programma generatore.
2) L'Avventura realizzata deve essere di tipo grafico. Le Avventure di solo testo pervenute potranno essere menzionate ma non parteciperanno alla fase finale.
3) L'Avventura realizzata può occupare anche più di un dischetto, a seconda dell'occorrenza.
4) All'interno della pagina iniziale di presentazione vi deve essere la scritta: Realizzato con ST Adventure Creator di Sean Ellis (per Incentive Software 1988)
5) Unitamente ai dischetti con il vostro lavoro è obbligatorio allegare il foglio con il numero di serie, presente in tutte le confezioni originali di "STAC".
6) I lavori devono pervenire entro e non oltre il 30/4/1989 a: ATARI ITALIA Spa - Via Bellini 21 - 20095 Cusano M. (MI)
7) Il giudizio è insindacabile. La migliore avventura verrà pubblicata da una softwarehouse collegata ad Atari.
8) La notizia con il nome del vincitore sarà pubblicata dalla stampa specializzata.
9) I lavori partecipanti saranno resi su richiesta, allegando (L. 3.000 in francobolli).

Per ulteriori informazioni telefonare ad Atari Italia: 02/6134141.

ELENCO RIVENDITORI ATARI VIDEOGAMES

PIEMONTE

AMERICAN'S GAMES - Via Sacchi, 26/C - Torino – COMPUTER GAMER - Via Carlo Alberto, 39/E - Torino – ALEX COMPUTER C.so Francia, 333/4 - Torino – ASCHIARI GIANFRANCO - C.so E. Filiberto, 5 - Fossano – BIT INFORMATICA - Via V. Emanuele, 154 - Ciriè – BONA - Via Principi di Piemonte, 4 - Drà – CENTRO GIOCO EDUCATIVO - Via Cernala, 35 - Torino – CENTRO GIOCO DISTRIBUZIONE - C.so Peschiera, 160 - Torino – ELETTRONICA - Str. Torino, 15 - Vercelli – G.A.P.E. - C.so Vinzaglio, 18 - Torino – DE BUG C.so V. Emanuele, 22 - Torino – M.P.M. - Via Langrage, 45 - Torino – MT INFORMATICA - C.so Giulio Cesare, 56 Bis - Torino – PAUL & CHICO VIDEOSOUND - Via V. Emanuele, 52 - Cieri – PUNTO BIT - C.so Lanche, 26/C - Alba – MAGLIOLA - Via Nicola Porpora, 1 - Torino – ROSSI COMPUTER - C.so Nizza, 42 - Cuneo – TAULINO COMPUTER - P.zza Carducci, 13 - Alessandria – TAULINO GIUSEPPE - Via G. Ferraris, 37 - Livorno Ferraris VC – ZANBURLIN - Via Torino, 189 - S. Antonio di Susa - Torino – COMPUTERL LAND - C.so F.lli Bandiera, 5/B - Alba – SOC. SUONO - Via Po, 40 - Torino – CASA MUSICALE di Scavino - Via Ormea, 66 - Torino – SALOTTO MUSICALE di TORINO – MEROLA MARCO - Via S. Rocco, 20 - Roreto di Cherasco - CN – PALY GAME - Via Carlo Alberto, 55E - Torino – ROGIRO' - Via Oberdan, 1 - Pinerolo – VERDE PROFESSIONAL - Via Cottin 1 - Leini – SALOTTO MUSICALE di TORINO - Via Guala, 129 – GALLENCA - P.zza Statuto e in Via S. Donato, 44 - Torino.

LOMBARDIA

A.Z. HOME COMPUTERS - Via Buonarroti, 74 - Monza – BIT 84 - Via Italia - Monza – COMPUTER LINE s.r.l. - Via Maroncelli, 12 - Milano – Ditta SENNA G.E.C. snc - Via Calchi, 5 - Pavia – DOMUS SOFT & HARDWARE - Via Sacchini, 20 - Milano – HEX ELECTRONICS sas - V.le Jenner, 16 - Milano – INFORMATICA 2000 s.r.l. - Viale Stazione, 16 - Brescia – ITALTRONIC (Centro Ass.) - Via Negroli, 10/A - Milano – LECCOLIBRI di FUMAGALLI - Via Cairoli, 48 - Lecco – MANTOVANI TRONICS - Via Caio Plinio, 11 - Como – SELECT di RANZANI - P.le Gambara, 9 - Milano – SIGMA sas - Via Canelli, 25 - Milano – TINTORI - Via Broseta, 1 Bergamo – COMPUTER STUDIO - Mantova – FOTO ANNA - Poggiorusc. – MBM - Corso Roma, 112 - Lodi – PRISMA - Via Buoso da Dovara - Cremona – SOFTSHOP IDIGER - Via Garzoneri, 6 - Treviglio – PER GIOCO snc - Via San Pietro, 1 - 20121 Milano.

LIGURIA

2002 ELETTROMARKET snc - Via Monti, 15R - Savona – ABM COMPUTER s.r.l. - P.zza De Ferraris, 24R - Genova – ALFA SOFT sas - Via Storace, 4R - Sampierdarena – COMPUTER HOUSE sas - Via Biancheri, 64 - Genova – COMPUTER LIFE snc - Via Trento Trieste, 1 - Ventimiglia – COOP. LIB. UNIVERSITARIA - Sai. Inf. Noce, 10R - Genova – ELETTRONICA CARICAMENTO - P.ta da Varagine, 7/8 - Savona – ELTRON di Canese Fabrizio - V.le S. Bartolomeo, 7 - Spezia – GAGGERO LUIGI MUSICALI - P.zza 5 Lampade, 63/65 - Genova – NOXOR COMPUTER s.r.l. - Piazza Alomonda, 14R - Genova – PAGLIALUNGA sdf - Via Mazzini, 19 - Rapallo – SCK COMPUTER sncn - Via Piave, 78R - Savona – TOMMASELLI WANDA - Via Gramsci, 5R - Genova – UN.EL.CO snc CRESPI - Via Roma, 146 - Sanremo.

VENETO

BIT COMPUTER s.r.l. - Via Verdi, 8 - Mestre - CAPUTO R. di CAPUTO & C. - S. Marco, 5193 - Venezia – CASA DELLA RADIO - Via Cairoli, 10 - Verona – COMPUTER SHOP - Via Redi - Trieste – COMPUTERLINE - Via Battisti, 38 - Padova – FERCASA snc - Via Canova, 40 - S. Donà – FERRARIN snc - Via De Massari, 10 - Legnago – HAREM - Cavour - Verona – HS COMPUTER - Via Cantarane, 63C - Verona – MOFFERT snc - Viale Europa, 41 - Udine – SIDE STREET - Via S. D'Acquisto, 8 - Montebelluno – ZUCCATO s.r.l. - C.so Palladio, 78 - Vicenza.

TRENTINO

AL RISPARMIO di MOIOLA - Corso Venezia, 138 - Rovereto – CASAGRANDE PAOLO - Via Battisti, 13 - Baselga Pinè – ELECTRO AUER - Via Pfarre, 21 - Campo Tures – ELECTRO RADIO HENDRICH - Via Corse, 106 - Merano – ELEKTROTAPPEINER sas - Via Principale, 90 - Silandro – ELETTRON MATTEUCCI S.p.A. - Via Palermo, 33 - Bolzano – ELETTROSHOC di GILMOZZI - Via Socce, 2 - Tesero – ERICH KONTSCHIEDER - Via Portici, 313 - Merano – FERRARI HI-FI - V.le Drusco, 2 - Bolzano – LA DISCOTECA CENTRO HI-FI - Via Tartarotti, 48 - Rovereto – MATTEUCCI PRESTIGE - Via Museo, 54 - Bolzano – RADIO HAUS WEGER - Via Pacher, 12 - Brunico (BZ) – RADIO HAIR ELECTRO snc - Via Centrale, 70 - Brunico (BZ) – RADIO MARKET di D'AMATO - Via Rosmini, 8 - Bolzano – ZADRA MARIO - Via Benacense, 80 - Rovereto.

EMILIA

CASA DELL ORCHESTRALE - Via Azzorra, 56 - Bologna – COMPUTER FACILE - Via Don Minzoni, 4/B - Bologna – BUSINESS POINT - Via C. Mayer, 85 - Ferrara – EASY COMPUTER - Via Lagomaggio, 50 - Rimini – OCA INFORMATICA - Via P. Verrazzano, 6 - Bologna – ORSA MAGGIORE - Piazza Matteotti, 20 - Modena - TRIA ELETTRONICA - Via Zacconi, 28/A - Parma – BYT CENTER - Via Turati, 184 - Ferrara – ELEKTRON - F.lli CORTES, 17 - Lugo (RA) – HOME & PERSONAL - Piazza Melozzo, 1 - Forlì – S.C. COMPUTER - Castel S.P. – SPAZIO MUSICA - Via Pedemontana, 2 - Traverseto – TECNOCONSULTING - Via Catalani, 3 - Parma – BORSARI SARTI - Via Farini, 7 - Bologna – GOZZI GIANNI - P.le Martiri, 5 - Bologna – EUROELETTRICA - Via Matteotti, 3/A - Bologna – FANGAREGGI - Via Castellaro, II - Modena – MORINI FRANCO - Via S. Carlo, 1 - Reggio Emilia – GIO.VE s.r.l. - Via Polesine, 353 - Cesena (FO) – DE SIMONI - P.le V. Emanuele II, 25 - Parma – CHIARI s.r.l. - Via Saffi, 48 - Rimini (FO) – MARCO POLO - V.le Roma, 171 - Forlì – CABRINI IVO - Via Gramsci, 58 - Sorbolo (PR) – ELECTRONICS - Via 5 Febbraio - Rep. San Marino.

TOSCANA

CHS snc - Via Cattaneo, 90/92 - Pisa – ELECTRONIC SHOP - Via della Madonna, 49 - Pistoia – FUTURA 2 s.r.l. - Via Cambini, 19 - Livorno - GAVAZZI GIUSEPPE snc - Viale Adua, 42 - Pistoia – TELEINFORMATICA TOSCANA - Via Bronzino, 36 - Firenze - TUTTO COMPUTER s.r.l. - Via Gramsci, 2/A - Grosseto – ELETTRONICA di BIFOLCHI GIORDANO - Via di Gracciano nel Corso, 111 - Montelpuciano (SI) – IL COMPUTER - V.le Palombo, 216 Lido di Camaiore (LU) – NEW E.V.M. COMPUTER srl - Via degli Innocenti, 2 - Figline Valdarno (FI) – PUCCINI SILVANO - Via Cammeo, 64 - Pisa – ZANNI & C. SAS - C.so Roma, 45 - Montecatini T. (PT) – IT-LAB s.r.l. - Via Marche 8/A-B Pisa – I.C.S. s.r.l. - Via Garibaldi, 46 - S. Giovanni Valdarno (AR).

LAZIO

2M ELETTRONICA s.r.l. - Via Britannia, 17 - Roma – A.P.C. s.r.l. - Via Catalani, 23 - Roma – ABBEY ROAD snc - Via Siria, 5/7 - Roma – ALFA LEASING s.r.l. - Via Illiria, 18 - Roma – ALL COMPUTER s.r.l. - Via Catalani, 31 - Roma – BANDIERA s.r.l. - Via Cavour, 125 - Roma - BUMBICA ANTONIO - Via Tagliamento, 57 - Roma – CHERUBINI snc - Via Tiburtina, 360 - Roma – CIAMPI s.r.l. - Via Vespasiano, 34 - Roma – COMPUSHOP s.r.l. - Via Nomentana, 265 - Roma – COMPUTEL s.r.l. - Via E. Rolli, 33 - Roma – COMPUTER FRIEND s.r.l. - Via Ant. Romano, 3 - Roma – COMPUTER PRODOTTI sas - Via Verdi, 35 - Latina – COMPUTRON SHOP - Largo Forano, 5 - Roma – D'AMORE CRISTINA - Via Principe Amedeo, 52 - Roma – DATASOFT - Via Oberdan, 31 - Latina – DISITACO s.r.l. - Via Poggio Moiano, 34 - Roma – GRIS COMPUTER 86 - Via Margherita, 102 - Aprilia – LIFE COMPUTER s.n.c. - Via Belardi, 79 - Roma – MASTER BIT snc - Via Dei Romagnoli, 35 - Ostia – MIDI WARE s.r.l. - Viale Parioli, 101 - Roma – O.S.E. S.p.A. - Via Tuscolana, 465 - Roma – OTTICA BRUNO - Via Regina Elena, 6 - Civitavecchia – RADIO NOVELLI - Via Caduti Resistenza - Spinaceto – RADIO NOVELLI - Via Collalto Sabiono, 74 - Roma – RADIO NOVELLI - Via Gianicolense, 240 - Roma – RADIO NOVELLI - Via Prenestino, 34 - Roma – RADIO NOVELLI - Viale Libia, 69 - Roma – SICOM ITALIA S.p.A. - P.za Reg. Margherita, 23/24 - Roma – SONORA s.n.c. - Via Saffi - Latina – SYNCROM s.r.l. - Via Fabio Massimo, 32 - Roma – CHOPIN sas - Via Chopin, 27 - 00144 Roma - Via Baldovinetti, 40 - 00143 Roma.

UMBRIA

COMPUTER HOME - Via Trento Trieste, 67 - Spoleto – LIBRERIA LA FONTANA - Corso Vannucci, 22 - Perugia – MICROGIT - Via Filosofi, 24 - Perugia – SERLUBINI - Via S. Rocco, 22 - Bastia – C.S.E. - Via Garibaldi, 3 - Terni – RAGNI RITA - Piazza XXV Aprile, 31 - Umbertide – RASTELLI - Via Baglioni, 17 - Perugia – SUPER ELETTRONICA - Via Del Leone, 3 - Terni.

MARCHE - ABRUZZO

01 COMPUTER - Via Celli - S. Benedetto – COMPUTER HOME - Via Garibaldi, 102 - Fano – PASSI HI-FI - Via Trento Nunzi, 62 - Fermo - SEDAP sas - Viale Don Minzoni, 1 - Jesi – SPAZIO MUSICALE - Via Verdi, 24 - L'Aquila – STEFANO NICOLA - Via S. Caterina da Siena - Vasto.

CAMPANIA

CARTOLIBERIA LEUZI - Catanzaro – CENTRO COMPUTER E GRAFICA - Napoli – COMPUTER CLIB - Via Degli Orti, 2 - Salerno – FOTO OTTICA FIERO - Viale Mellusi, 111 - Benevento – HPE INFORMATICA - Napoli – ORION INFORMATICA - TECNOBYTE - Marigliano.

PUGLIA

ABRUZZESE & C. - Via Tupini, 63 - Foggia - DI MATTEOELETTRONICA - Via Pisacane 11 - Barletta – ELECTTRO JOLLY CENTRO - Via De Cesare, 13 - Taranto – EVERY WARE - Viale Commenda, 21 - Brindisi - – R.V.F. s.r.l. - Corso Cavour, 96 - Bari – TEA - Via Regina Elena, 101 - Taranto – VIDEO SYSTEM - Piazza S. Angelo, 13 - Manduria.

SICILIA

AP ELECTRONICA sas - Via Noto, 36 - Palermo – BIT ELETTRONICA - Via Siracusa, 30/A - Palermo – CASCINO ANGELO & C. - Viale Grisone, 24 - Termini Imerese – FOTOSTUDIO BONAFFINI - Via Bartoli, 10 - Mazzarino – LA CARTOTECNICA snc - Corso Sicilia, 28 - S. Cataldo – MANNELLA & BUZZONE - Via Mazzini, 38 - Piazza Armerina.

SARDEGNA

A.T.R.E. - Via Marconi, 126 - Quartu S. Elena – AUDIO LINEA - Viale Mameli, 60 - Sassari – BAJARDO CARTOLERIA - Viale Italia, 16 - Sassari – C.S.I. - Via delle Poste, 12 - Carbonia – CARAI PAOLO - Via Bachelet, 9 - Arzachena – DATA ELABOR - Via R. Grazia, 9 - Cagliari – ERITTU LUIGI - Via Verdi, 1 - Dorgali – FANELLI PAOLO - Via Tarragona, 22 - Alghero – G. ELETTRONIC MARKET PIR. - Via Palestro, 1 - Tempio – IDDA ELETTRONICA - Via Leoncavallo, 9 - Porto Torres – IL COMPUTER - Via Sardegna, 73 - Oristano – INFTEL - Via Pergolesi, 28 - Cagliari – LOGOZZO TULLIO - Via Regina Elena, 29 - Macomer – PORRÀ snc - Via Tempio, 10 - Tortoli (NU) – RIVA ANTELMI - Via Maniaghi, 16 - La Maddalena – SAREL di MANCA - Via Manzoni, 12 - Nuoro – SERRA RENO - Corso Umberto, 440 - Oristano – SKEMA di HANOZET - Via Acquedotto, 31 - Olbia – TELESARDA - Via Roma, 62H - Olbia.

ATARI®

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini, 21 - 20095 Cusano Milanino (MI)
Tel. (02) 6134141

A BIT OF 'FANTASY'

Dopo la risposta entusiasta di moltissimi lettori torna l'angolo dedicato al meraviglioso mondo dei Giochi di Ruolo Fantasy, con due prodotti che, sebbene appartenenti alla stessa categoria, si discostano l'uno dall'altro per l'ambientazione adottata: in Bard's Tale III lo scenario è più Fantasy che mai, mentre in Wasteland ci troviamo davanti ad un mondo post-atomico/bellico... ma questo lo lasciamo scoprire a voi. Buona lettura, e buon divertimento!

BARD'S TALE III
The Destiny Knight

Ci fu un tempo in cui un gruppo di avventurieri (su computer) con le loro spade +1 e i loro mandolini vagavano per la città di Skara Brae, suonando e combattendo, alla ricerca di tesori, punti esperienza e tentando di salvare dalla distruzione il mondo allora conosciuto. La cosa più deprimente in queste saghe informatiche è, come ogni avventuriero saprà, che appena salvato un mondo, le software house ne tirano fuori la puntata successiva, facendoti scoprire che la comparsa di una nuova, terribile creatura ha vanificato tutti i tuoi sforzi.

Skara Brae ricompare un'altra volta in Bard's Tale III e questo ne fa una delle città più conosciute nel mondo fantasy. Il luogo non è però più lo stesso, poco dopo aver neutralizzato il malvagio Mangar, infatti, il suo signore, il grande dio Tarjan ha deciso di mettere fine alle scorribande del gruppo. La ballata del cantore che apre Bard's Tale III è davvero una brutta sorpresa per i nostri: racconta come la città è stata rasa al suolo, invasa da mostri, tutte le attività abbandonate ed i superstiti rifugiati in un campo profughi. Skara Brae ora non è altro ormai che un ammasso di rovine fumanti e adesso il perfido Tarjan marcia verso le altre sei città per annullare ogni forma di vita in esse contenuta.

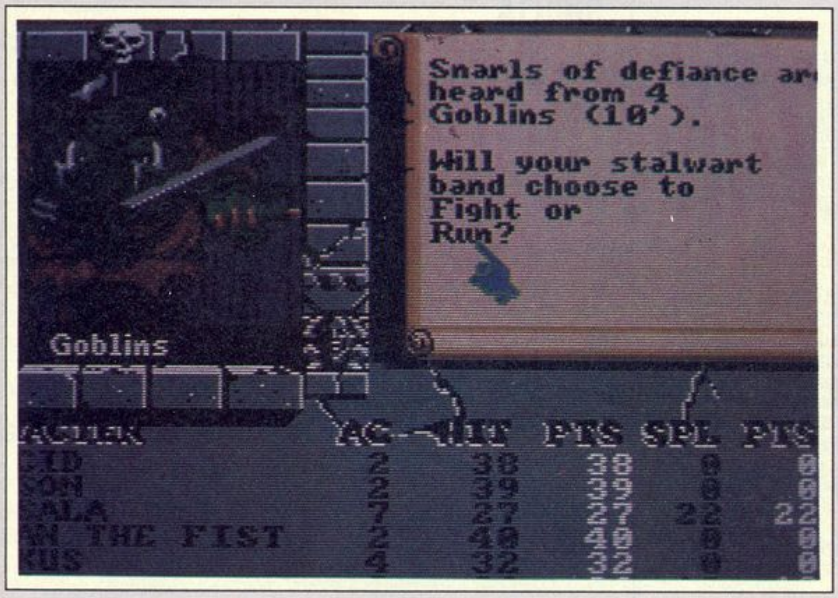
Quattro dischi puliti e circa due ore e un quarto sono necessarie per l'arcano rituale della copia dei Master Disk, prima di poter cominciare a giocare. Sarà necessaria, ma deve per forza essere così eternamente lunga questa fase?

Prima di poter entrare nel tuo nuovo mondo devi organizzare un gruppo di sette personaggi. Per i più pigri c'è invece un gruppo già pronto alla partenza. La creazione dei personaggi non è troppo lunga o complessa e ho quindi preferito creare da me i personaggi, il divertimento dei GDR sta proprio in questo. Questa fase segue il tradizionale procedimento di D&D. Ci sono diverse razze, compresi hobbit, half-orc e gnomi, con le loro tipiche caratteristiche (più o meno). Gli attributi sono forza, intelligenza, destrezza, costituzione e fortuna. La forza sembra determinare la quantità di danno inferta al nemico durante il combattimento, la destrezza stabilisce l'iniziativa nel combattimento (un personaggio molto abile sarà il primo a colpire), l'intelligenza limita il numero di punti magici e quindi di magie a vostra disposizione e la costituzione influisce sui punti ferita del tuo personaggio. C'é la possibilità di tentare ancora se gli attributi (casuali) non dovessero soddisfarvi.

Bard's Tale III è particolarmente ricco in quanto a personaggi. Ce ne sono più di 13 in tutto, anche se solo otto sono disponibili per i giocatori del primo livello. Ci sono due tipi di maghi del primo livello - magician e conjurer - e quattro tipi di combattenti - guerrieri, paladini, killer e monaci - il cambio di classe è riservato quasi esclusivamente ai maghi. Le cinque classi restanti aggiungono al personaggio abilità magiche, permettendogli di gestire un discreto numero di nuovi incantesimi. Un personaggio molto importante per il tuo gruppo è il Bard (cantore): tramite le sue canzoni in effetti egli è in possesso di sei magie, il doppio di un mago del primo livello. Le sue massime possibilità sono comunque limitate a otto canzoni e un avanzamento di livello aumenta solamente il numero di musiche che può cantare prima di aver bisogno di rinfrescare la sua ugola. Magicians e Sorcerers ricevono all'inizio un "livello" di incantesimi, utili ma non troppo pericolosi. Al primo livello i personaggi magici non sembrano molto potenti, ma appena cominciano a crescere dimostrano le loro vere possibilità, un Archmage sel settimo livello è in grado di infliggere 800 punti di danno in un sol colpo con il suo Mangar's Mallet. Da Bard's Tale II sono state aggiunte due ulteriori classi di maghi, il Chronomancer, necessario per i viaggi interdimensionali di cui lui solo conosce i segreti e il Geomancer, un combattente votatosi alle armi magiche. Nuovi importanti compiti ha assunto anche il Rogue (ladro), che oltre a disattivare trappole e identificare oggetti misteriosi è in grado di sferrare (non sempre) un 'critical hit', uccidendo all'istante l'avversario.

L'avanzamento di livello si ottiene, dopo aver raccolto un adeguato numero di punti esperienza, andando al Review Board in Skara Brae. Prima una venerabile, accademica istituzione, ora è uno dei pochi posti ancora in piedi nella città, dove l'ultimo misterioso sopravvissuto fornisce le istruzioni necessarie alla vostra missione, oltre a svolgere l'originario compito di promozione dei personaggi degni.

Il tuo gruppo non comincia l'avventura nella gilda degli avventurieri come al solito, ma in un campo profughi nei dintorni della città. Questo svolge gli identici compiti di creazione di personaggi e gruppi, questi ultimi possono anche essere salvati sotto un unico nome. Vicino al campo c'è la taverna di Scrapwood, dove sono in vendita alcolici per tenere bene oliata l'ugola del Bard e dove si possono raccogliere (sempre a

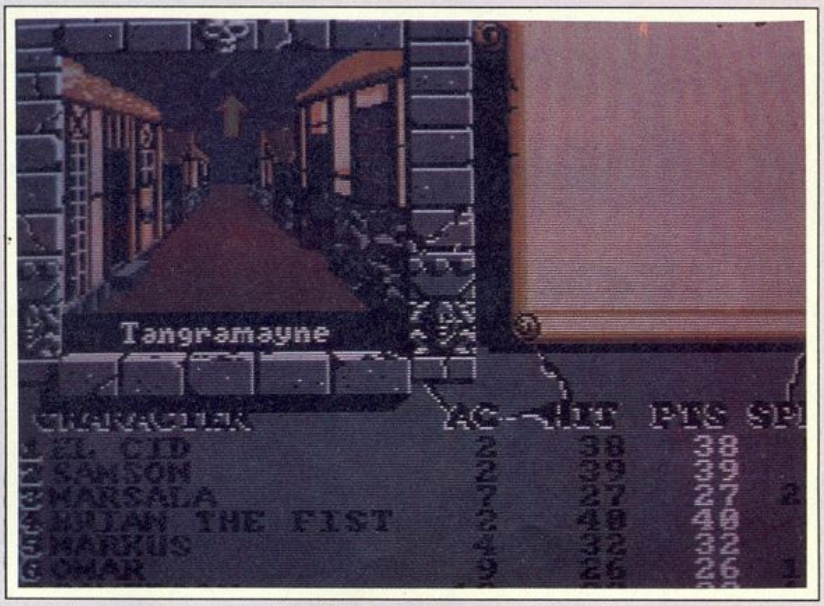


pagamento) voci ed indiscrezioni. La cornice grafica è ben realizzata, pratica e visivamente piacevole. I personaggi sono rappresentati permanentemente e chiaramente sulla parte inferiore dello schermo tramite i loro attributi principali ed i loro punti ferita. La parte superiore è divisa in due finestre, una per i messaggi e l'altra per la visione in 3D dei dintorni e la visualizzazione animata di mostri e personaggi. Bard's Tale si caratterizza proprio per la sua visuale in soggettiva, senza la vista dall'alto di foreste e città, ma dopo qualche partita non avrete difficoltà a giudicare le distanze ed a stilare le mappe col metodo un passo, un quadretto. I messaggi sulla finestra vi aiutano ad orientarvi e l'utilissima funzione di "automap" vi dirà a che distanza vi trovate da un punto chiave, il campo profughi o l'entrata della città, se siete in superficie, mentre riporterà una mappa completa delle zone visitate se vi trovate in un dungeon. Caratteristica molto fastidiosa del gioco sono i confini non bordati, per cui avanzando a nord per un po' vi ritroverete a sud, il che, in un gioco in soggettiva, può mettervi in confusione. Tenuto conto di questo la mappa della steppa intorno a Skara Brae è di 20x20 e non dovrebbe dare problemi d'orientamento ai veterani, ad esempio, di Doomdark's Revenge.

La catacomba nel tempio di Tarjan, nella città, sono è una di quelle zone segrete scomodissime, non illuminate e piene di mostri che sbucano da ogni parte, dove oltre a raccogliere tesori, oggetti magici e punti esperienza, dovrete anche uccidere qualche entità. Una volta completato questo compito tornate al Review Board, il vecchio vi darà le istruzioni per la vostra "vera" avventura e, se avrete già un Chronomancer vi spiegherà come raggiungere le dimensioni parallele in cui dovrete recarvi per concludere la vostra missione.

Gli incontri casuali con i mostri avvengono con la stessa, monotona regolarità, anche se la fase di combattimento è rapida, efficiente e accompagnata da illustrazioni animate degli avversari. All'inizio del round il gruppo può scegliere se combattere, avanzare o fuggire (non sempre la fuga ha successo) e di seguito i singoli personaggi hanno diverse possibilità, attaccare, difendersi o lanciare incantesimi, cantare, usare oggetti magici, ecc... a seconda delle loro capacità. Solo i primi quattro personaggi del gruppo, in ordine di marcia, possono impegnarsi in un combattimento corpo a corpo, quindi sarà meglio mettere i combattenti più forti nelle prime posizioni, o meglio aggregare al vostro gruppo un mostro o evocare qualche entità che combatta per voi, specie all'inizio, con i vostri guerrieri alle prime armi, può rivelarsi molto utile. Le varie fasi e il risultato del combattimento vengono riportati nella finestra messaggi.

Bard's Tale III si presenta in maniera estremamente professionale, molto più dei suoi colleghi della SSI con la loro visuale dall'alto e l'aspetto un po' dimesso. E' chiaramente un gioco che necessita di grande impegno, specialmente nel disegnare mappe e nell'annotare tutti i particolari utili; l'avanzamento di livello dei personaggi è strutturato bene ed è un valido incentivo a proseguire, insieme agli incantesimi sempre più potenti ed esaltanti a disposizione dei maghi più esperti. Buona parte dell'interesse del gioco si basa su questo anziché sulla trama. L'estensione del gioco, con le dimensioni parallele, supera poi di gran lunga gli angusti confini di Skara Brae e solo il raggiungerle vi terrà impegnati per molto tempo, risolvere il gioco, poi...



PRESENTAZIONE 91%
Superiore a molti altri RPG, con una cornice grafica ben realizzata ed un sistema di input su un solo tasto semplice da gestire.

GRAFICA 89%
Gli effetti 3D sono convincenti e l'animazione delle figure suscita simpatia.

APPETIBILITA' 70%
Regole, incantesimi, classi ed altri meccanismi sono adeguatamente spiegati ma non riesce a creare l'atmosfera giusta, tranne che nel paragrafo di presentazione "*As I lay dying*".

LONGEVITA' 84%
Divertente e brillante, una volta compreso bene come muoversi nel gioco.

GLOBALE 83%
Un prodotto valido, di particolare interesse per chi ama disegnare mappe di labirinti, ma senza l'originalità della meta di *Wasteland*.

WASTELAND

Electronic Arts, Cbm64, disco £n.p.

Gioco Caldo

Un buon gioco di ruolo può offrire ore ed ore di divertimento, dal momento che riesce ad essere meno frustrante di un'avventura testuale (che, come nelle parole incrociate, smette di essere divertente quando si arriva ad un punto in cui non si riesce più ad andare avanti) e ad essere meno serio e tecnologico di un wargame. Poichè però nel mio drive sono passati molti di questi giochi, mi stavo anche iniziando a stancare della solita trama fantasy presente con i suoi clichè in ogni RPG su computer. Sin troppi giochi di ruolo si basano infatti su scenari che sarebbero sembrati antiquati anche ai tempi delle prime partite a *Dungeons & Dragons*.

Dopo essermi lamentato di questa situazione negli ultimi mesi, è stato con immenso piacere che ho ricevuto in questi giorni un copia di Wasteland da recensire.

Wasteland viene dai laboratori della Electronic Arts, che pubblica anche la più classica serie "*Bard's tale*" ed è un gioco di ruolo ambientato non nelle verdi praterie infestate da orchetti di Fantasia, ma nel deserto postatomico e radioattivo dell'America del 1999.

In pochi, semplici paragrafi i designers del gioco spiegano come questo strano scenario derivi da una crisi sviluppatasi nel 1997 a causa di un satellite di tipo rivoluzionario inserito dagliU.S.A. nel loro progetto di difesa stellare. A causa di quello che non si sa se chiamare "sabotaggio" o "inconveniente tecnico" il satellite si attivò spontaneamente, dando così inizio alla Terza Guerra Mondiale. La Civiltà-Così-Come-Noi-La-Conosciamo venne così spazzata via dalla faccia della Terra, e solo alcuni elementi sopravvissero nei deserti nordamericani, vivendo da quel momento in avanti nella più completa anarchia.

Il giocatore prende il controlo di un gruppo di Desert Rangers. I Desert Rangers furono formati sulle tracce dei vecchi rangers del Texas e dell'Arizona, ed il loro compito è di aiutare i sopravvissuti all'olocausto a ricostruire le loro comunità.. Questi uomini sono stati scelti fra i più forti ed intelligenti membri di una delle comunità che fino a prima della catastrofe appartenevà all'esercito degli Stati Uniti.

Nel deserto ci sono stati negli ultimi tempi parecchi problemi, ed è compito dei rangers andare ad investigare su di essi. Al giocatore non vengono date altre informazioni nel manuale delle regole, il che abbassa un pò di tono l'atmosfera della storia: sicuramente i veri Rangers avrebbero conosciuto la natura di questi problemi ed avrebbero come minimo avuto una vaga idea della loro causa e gravità, no? Il primo scopo del gioco è quindi di esplorare il deserto e le varie comunità in esso e scoprire che cosa ci si aspetta da voi. Interessante.

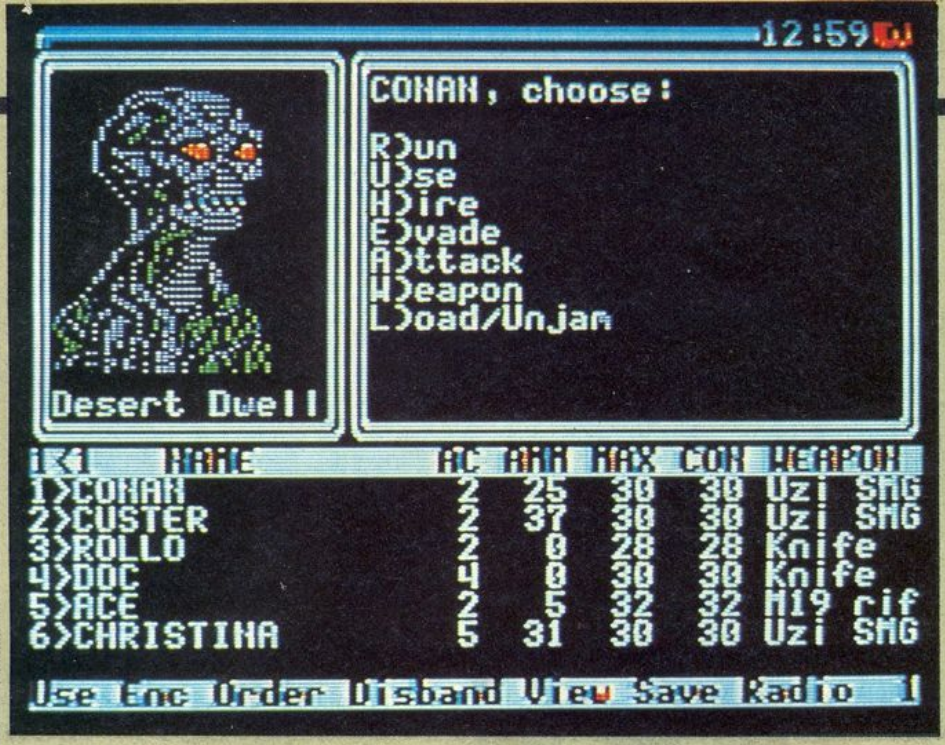
Molti giochi di questo tipo pretendono che il giocatore abbia un disco formattato da usare come "disco personaggi" e molto spesso ne è richiesto un altro ancora per salvare il gioco. Ho sempre trovato questo fatto irritante, dal momento che i dischetti liberi, come i poliziotti, non si trovano mai quando se ne ha bisogno. Wasteland richiede invece assolutamente la presenza di quattro dischi. Quattro! E se non li avete a disposizione non potete giocare del tutto. La ragione di questo risiede nella natura stessa del gioco, che modifica continuamente la mappa di gioco, la posizione degli oggetti su di essa e le vite dei NPC (Personaggi Non Giocanti) - e meno male che questa necessità è chiaramente indicata sulla copertina della confezione.

Le prime due ore successive all'acquisto vengono passate a copiare quattro facciate di dati sui dischi vergini, e pregando che l'attesa valga il gioco.

Una volta che avete finito, la vostra prima consolazione sta nel fatto di sapere che i due dischetti originali passeranno la maggior parte del loro tempo al sicuro nella loro confezione, poichè il programma sfrutta solamente le facciate di back up. E se qualcosa dovesse andare disastrosamente male durante una partita, bisogna ricominciare tutto il processo daccapo.

Inizialmente, il giocatore comanda un gruppo di quattro Desert Rangers. Il gruppo può poi essere espanso a sette personaggi tramite il reclutamento di tre NPC incontrati durante il corso del gioco. Per chi vuole gettarsi subito nella mischia, il programma fornisce gentilmente quattro personaggi pregenerati. Altri personaggi "personalizzati" possono essere facilmente creati presso il quartier generale dei rangers.

I personaggi hanno il so-



lito set di attributi tipici di questo genere di giochi: forza, intelligenza, fortuna, velocità, agilità, destrezza e carisma. Tutti gli attributi influiscono in un modo o nell'altro sul comportamento del personaggio in determinate situazioni di gioco, e possono essere utilizzati direttamente in situazioni dove il giocatore ritenga gli possano essere di qualche aiuto; usare la forza, per esempio, può essere utile per forzare una porta chiusa, ed il carisma può forzare un personaggio a parlare con voi. Gli attributi vengono generati casualmente, ma si può "ritirarli" quante volte si vuole al momento della creazione di un personaggio. Gli appassionati di giochi di ruolo potranno forse pensare che questo sia un pò come barare, ma la cosa non sembra importante in un gioco di ruolo per computer. Ogni personaggio ha un numero di punti abilità uguale al valore della sua intelligenza, ed il giocatore usa questi punti per comprare delle abilità in cui il suo personaggio si rivelerà particolarmente addestrato e che sono dettagliatamente descritti nel manuale d'istruzioni. Queste abilità sono molto importanti ai fini del gioco: se con un IQ di 3 potete imparare a sparare con un fucile o a nuotare, per avere delle possibilità di tradurre un codice serve almeno un punteggio in intelligenza di 16. La materia più complicata è la metallurgia. Le abilità sono abbastanza economiche da acquistare al primo livello, ed è possibile avere tutte le abilità di base distribuite fra quattro personaggi. Alzare il livello dell'abilità costa il doppio del suo valore iniziale.

Una volta che il gruppo è stato formato, può cominciare l'esplorazione. La mappa principale è abbastanza piacevole a vedersi anche se non utilizza nessuna grafica particolarmente evoluta, e mostra una visione dall'alto del gruppo e delle sue immediate vicinanze. I tre posti più vicini al quartier generale dei rangers sono Highpool, il Centro Agricolo e l'accampamento dei Nomadi della Ferrovia - indicati nelle istruzioni come posti da visitare per ottenere degli indizi - ma ci sono un sacco di altri luoghi interessanti sparsi per tutto il deserto. Spingersi troppo oltre nelle zone radioattive si rivela fatale, ma immagino che un qualche equipaggiamento che non sono ancora riuscito a trovare renda possibile anche questo genere di viaggi. Incontri casuali con i bellicosi abitanti del deserto rallentano i progressi del gruppo e spesso si rivelano estremamente irritanti a causa del gran tempo che riescono a far perdere.

Il combattimento sfrutta una routine molto simile a quella della serie "Bard's Tale", ed ogni giocatore inizia con una piccola arma da fuoco e qualche caricatore a sua disposizione per aiutarlo in queste situazioni. Quando un personaggio perde tutti i suoi Punti Ferita cade a terra incosciente, ma si riprende abbastanza rapidamente in maniera spontanea.

Ci sono negozi in quasi ogni città nei quali acquistare armi e mezzi più potenti con il denaro saccheggiato dai corpi dei nemici morti. Utilizzando queste armi e migliorando il livello delle abilità relative al loro utilizzo è possibile accorciare notevolmente la durata dei combattimenti, ma questi si rivelano in ogni caso una vera scocciatura.

La parte veramente interessante sta nell'esplorazione delle varie locazioni che, una volta entratovi dalla mappa principale, si rivelano come altre mappe estremamente più varie ed interessanti. Le città di Wasteland non sono basate su strutture standard come quelle di Ultima, ma estremamente varie ed interessanti - Highpool, vicino al centro dei rangers, si rivela ad esempio essere inquietantemente simile ad un campeggio ed è popolata da una fastidiosa razza di teenagers mutanti. Il Centro Agricolo dà ai giocatori la possibilità di vagare fra enormi ortaggi infestati da altrettanto enormi conigli mutanti. I Nomadi delle Rotaie vivono in camion e tende. Poco più a nord la città di Quartz offre un ambiente un pò più classico ma infestato da gentaglia di ogni specie. Spesso l'utilizzo delle proprie abilità rivela dei passaggi segreti che conducono ad ambienti sotterranei o nascosti, e ci sono diversi personaggi con cui interagire. Sullo schermo passano spesso anche delle descrizioni testuali di quello che il gruppo vede o sente, migliorando un pò la scarsa sensazione di "presenza", che viene abbattuta soprattutto dall'uso di un apposito volumetto con cui vanno fgestite le conversazioni, leggendo in pratica dei paragrafi numerati.

La varietà dei paesaggi da esplorare, la generosa abbondanza di testo, la complessità degli indizi rendono Wasteland uno dei migliori RPG per computer fra quelli che io ho esaminato nella mia lunga carriera, soprattutto a causa dell'originalità dello scenario presentato. Peccato per i combattimenti, ma è un piccolo difetto che si può anche sopportare...

PRESENTAZIONE 85%
Generalmente buona, anche se i combattimenti sono un pò noiosi e c'è uno strano bug per il quale un giocatore a volte può sparare anche se è senza proiettili.

GRAFICA 81%
Sopra la media di questo genere di giochi, con delle otime animazioni durante gli incontri.

SONORO N/D

APPETIBILITA' 97%
Finalmente un soggetto originale!

LONGEVITA' 95%
Gli elementi "adventure" sono molti e ben strutturati , con una trama imprevedibile che vi spingerà a continuare sino a che non avrete finito il gioco.

GLOBALE 90%
Niente male, veramente niente male...

DIVENTA ALLENATORE DELLA TUA SQUADRA DEL CUORE, GIOCA CON:

FOOTBALL FORTUNES

TUTTO IL CAMPIONATO DI CALCIO • MINUTO PER MINUTO

PROGRAMMA E GIOCO TUTTO ITALIANO

FOOTBALL FORTUNE:

- UN BRILLANTE GIOCO DI SOCIETÀ INTERAMENTE GESTITO DAL COMPUTER!
- PER 2/5 GIOCATORI NEL RUOLO DI ALLENATORI/DIRETTORI TECNICI.
- OGNI GIOCATORE DEVE GUIDARE LA PROPRIA SQUADRA ATTRAVERSO TUTTA LA STAGIONE CALCISTICA.
- DALLA SECONDA STAGIONE OGNI SQUADRA ENTRA A FAR PARTE DI UNA DELLE 3 COMPETIZIONI EUROPEE!

Da settembre disponibile per:

Commodore 64 cass.	L. 29.000
Commodore 64 disco	L. 39.000
MSX	L. 29.000
Spectrum	L. 29.000
Atari	L. 29.000
Atari ST	L. 49.000
IBM	L. 49.000
Amiga	L. 49.000

Distribuito da: **Leader Distribuzione** - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255.

BC II

Silverbird, C64 cass. £ n.p.

Sono passati ormai tre anni dalla pubblicazione di *Grog's Revenge* e ancora più vecchio è il suo predecessore, *B.C.* Quest for Tires, e forse non tutti lo ricorderanno. Sicuramente, però, riconoscerete subito il simpatico Thor, il preistorico protagonista delle famose strisce B.C. ed eroe di questo giochino. Il nostro cavernicolo, sempre interfacciato alla sua ruota di pietra, dopo aver completato la sua prima avventura alla ricerca della sua amica, si trova alle prese con problemi molto meno terreni. Il metafisico amico si trova infatti nientepopodimeno che alla ricerca del senso della vita che, manco a dirlo, si trova occultato nelle inaccesibili viscere di alcune montagne. Thor si mette quindi alla ricerca sugli stretti pendii dei sentieri che costeggiano la montagna e nelle buie cave che la attraversano, in equilibrio instabile sul suo inseparabile monociclo. Ad ostacolarlo, oltre a "comunissimi" precipizi, sassi e buche, ci saranno gli Tire-dactylus, bestiacce mangia-ruote e lo scontrosissimo Grog, così chiamato per il devastante urlo che lancia ogni qualvolta incontra Grog. Da quest'ultimo sarà bene tenersi alla larga (la sua presenza nelle vicinanze viene segnalata da caotici effetti sonori), in quanto il suo urlo è fatale per Thor indipendentemente dal numero di vite ancora a sua disposizione. Per poter passare alla montagna successiva egli dovrà pagare un certo pedaggio, naturalmente in ostriche, moneta locale che troverà sparsa per la montagna.

Sulla parte inferiore dello schermo una mappa riporta i sentieri della montagna, gli ingressi alle cave (utili ad orientarsi specialmente ai livelli successivi) e la posizione di Grog, oltre al numero di conchiglie raccolte. La montagna è disegnata in 3D e il joystick fa muovere Thor nella direzione corrispondente, mentre nelle buie cave lo scorrimento è verticale.

Come molti proseguimenti, B.C. II non riesce a riprodurre per intero quell'atmosfera, quel mordente che caratterizzava invece il suo predecessore. Lo schema di gioco è molto diverso dal primo B.C., a scorrimento orizzontale, ma soprattutto la simpatia che trasmetteva il personaggio di Thor al primo impatto in Quest for Tires è ormai perduta. La grafica e l'animazione del personaggi (compreso l'urlone di Grog) sono sempre di buon livello, ma l'azione si riduce alla raccolta di ostriche nei labirinti montuosi, oltre a qualche breve fase a scrolling verticale nelle caverne.
In definitiva un giochino che si difende bene, specie alla sua età, ed è consigliabile a chi non possiede il primo B.C. se non altro per vedere trasportate su monitor le avventure del rotabile omino, ma non aspettatevi troppo. Dopo un po' la raccolta di ostriche per passare alle montagne successive tutte uguali toglie interesse alla partita ed al gioco.

PRESENTAZIONE 52%
Istruzioni (anche in italiano) ridotte all'osso. Opzione per due giocatori e tre livelli di difficoltà.

GRAFICA 63%
Sempre molto simpatico Thor sulla sua ruota e discretamente disegnati i fondali, anche se un po' ripetitivi.

SONORO 20%
Il programmatore doveva essere completamente sprovvisto di ogni capacità musicale: assente ogni tentativo di commento sonoro ed anche gli effetti sonori non sono stati realizzati con grande orecchio.

APPETIBILITA' 55%
Ne subiranno sicuramente il fascino i lettori delle strisce B.C.

LONGEVITA' 40%
Dopo la prima partita hai già visto tutto il gioco che non offre abbastanza incentivi a proseguire nei livelli successivi.

GLOBALE 56%
Prima di comprarlo riflettete bene e giudicate se non sia meglio spendere i soldi per acquistare invece un fumetto, di B.C. naturalmente.

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI HARDWARE E SOFTWARE AI MIGLIORI PREZZI DA
SUPERGAMES
In Via Vitruvio N. 38 a MILANO

ALCUNI ESEMPI...

COMMODORE 64 C ..... L. 280.000
REGISTRATORE 1530 COMMODORE ..... " 50.000
KIT COMMODORE 64 C, REG., 5 GIOCHI, MOUSE +PROGR. ..... " 400.000
DISK DRIVE 1541 C COMMODORE ..... " 370.000
DISK DRIVE COMPATIBILE OC. 118 ..... " 240.000
MONITOR 1802 COMMODORE X64 ..... " 380.000
AMIGA 500 ..... " 890.000
MONITOR 1084 COMMODORE ..... " 550.000
AMIGA 2000 CON MONITOR 1084 COMMODORE ..... " 2.350.000
ESPANSIONE PER AMIGA 500-512 K ..... " 150.000
DISK DRIVE ESTERNO 3" / (MADE USA) ..... " 240.000
STAMPANTE PERAMIGA 500 E 2000 GRAFICA ..... " 420.000
CITIZEN 120 D-120 CPS ..... "
STAMPANTE STAR LC 10 144 CPS-NLQ-GRAFICA ..... " 550.000
STAMPANTE LQ EPSON 24 AGHI 132 CL. GRAFICA ..... " 800.000
STAMPANTE NEC 2200 24 AGHI 80 CL. GRAFICA ..... " 800.000
COPRITASTIERA PER AMIGA 500 ..... " 15.000

ATARI 520 STFM ..... " 650.000
ATARI 1040 ..... " 890.000
ATARI 1040+MONITOR SM 124 ..... " 1.150.000
ATARI 1040+MONITOR SC 1224 ..... " 1.400.000
DIGITALIZZATORE VIDEO A TEMPO REALE ..... " 500.000
ATARI MG 2 + MONOTOR SM 124 ..... " 1.990.000
ATARI MG 4 + MONITOR SM 124 ..... " 2.650.000
STAMPANTE LC 10 STAR ..... " 550.000
STAMPANTE LASER SLM 804 ..... " 2.650.000

MODULATORE PER 1040 INTERNO ..... " 100.000

PC-XT ATARI 512 K+DRIVE 5"/+MONITOR+SCHEDA CGA,EGA + 6 DISK SOFTWARE ..... " 1.150.000
PC-XT ATARI 512 K+2 DRIVE 5"/+MONITOR+SCHEDA CGA,EGA,6 DISK SOFTWARE ..... " 1.450.000
PC 2 XT ATARI 512 K + 2 DRIVE 5"/+MONITOR,HARD DISK 30 MB., 6 DISK SOFTWARE ..... " 2.090.000
1600 PROGRAMMI DISPONIBILI PER ATARI 520-1040

PC 1 OLIVETTI+ MONITOR MONOCROMATICO ..... " 1.150.000
PC XT SANYO BONSAI 16 PLUS - 2 DISK DRIVE +MONITOR 512 K, DOS 3.2 ..... " 1.800.000
PC XT PHILIPS 9100 - 1 DRIVE 3"/, 1 DRIVE 5"/, + MONITOR 768K RAM, DOS 3.2 ..... " 1.650.000
PC XT PHILIPS 9115 - 1 DRIVE 3"/ 1 DRIVE 5"/ MONITOR, 20 MB. + 768 K, DOS 3.2 ..... " 2.200.000

TOSHIBA T 1100 PORTATILE, 512 K CON 2 DRIVE ..... " 1.500.000

H. D. 20 MB. PER TUTTI I PC CON DISK CONTROLLER ..... " 500.000

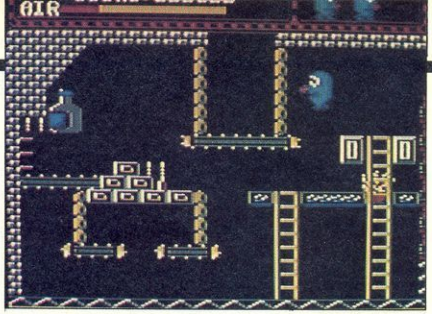
SUPERGAMES sas
Via Vitruvio, 38
20124 MILANO
Tel. (02) 6693340

MR. WINO

Silverbird, Cbm64/ cass. £ 5.000 , joystick

Dopo avere consumato numerosi bicchieri di superalcolici durante una rimpatriata notturna con dei vecchi amici, Mr. Wino si trova barcollante sulla via di casa in uno stato di completa ebbrezza. Riuscito in un modo o nell'altro ad imbroccare la serratura di casa con la chiave giusta, stramazza in un sonno tormentato: nel suo incubo egli è intrappolato in un complesso sotterraneo, con molte porte che gli sbarrano la strada e l'unico aiuto fornito da alcune bottiglie di vino.

Guidate il nostro eroe senza speranza attraverso una lunga serie di schermi separati pieni di piattaforme e scale, dove deve evitare i soliti cattivoni ed i numerosi baratri che rendono pericolosa la sua esistenza. Le bottiglie sparse per gli schermi aprono le porte, ma sono spesso tenute sott'occhio da guardie che eliminano una delle vite di Mr. Wino al solo contatto. Poi - sempre più difficile! - ogni stanza ha una riserva d'aria limitata, che quando si esaurisce defalca un'altra delle tre vite inizialmente a disposizione dell'etilico eroe.



▲ *Mr Wino* cerca disperatamente di raggiungere la bottiglia...

Mi ricordo i tempi, molte lune fa, in cui i giochi tipo Manic Miner erano molto di moda. Sono passati molti anni da allora, e la Silverbird se n'è venuta fuori ugualmente con questo Mr. Wino, un gioco in ritardo di almeno mille giorni! Ciò che rende le cose ancora peggiori è che non è nemmeno all'altezza di Manic Miner! La grafica è totalmente priva di immaginazione, originalità o atmosfera. L'unico tentativo di umorismo è dato dal fatto che il computer suona "Ten Green Bottles" ogni volta che si prende una bottiglia - ma devo confessare che dopo averla sentita per l'ennesima volta sul mio volto non c'era nemmeno l'ombra di un sorriso. Evitatelo a qualsiasi costo.

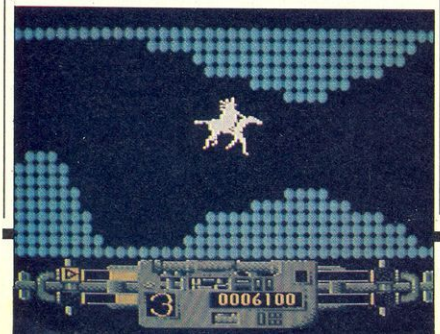
Questo semplicistico gioco di piattaforme sembra molto antiquato, ed a causa della quantità d'aria limitata ricorda molto Manic Miner, eccetto che i personaggi e gli oggetti sono decisamente più grandi ed ingolfano presto l'azione di gioco. Alcuni elementi della sua struttura sono quanto meno inconsueti - in alcuni punti riuscivo a levitare nell'aria, ed in più di un'occasione ho trapassato alcune piattaforme. Assomiglia fin troppo al più vecchio del platform games, e non riesce nemmeno ad essere alla sua altezza - bleah!

PRESENTAZIONE 47%
Caricamento noioso e alcuni bug nel gioco.
GRAFICA 37%
Sprite mal definiti e pessimo uso del colore.
SONORO 36%
Una fastidiosa versione di "Ten green bottles" ed gualmente fastidiosi effetti sonori.
APPETIBILITA' 56%
Ci riporta indietro nel tempo ma...
LONGEVITA' 12 %
... ha lo stesso fascino di un incidente stradale.
GLOBALE 17%
Se lo comprate dovrete poi bere per dimenticare il pessimo acquisto.

TROJAN WARRIOR

Silverbird, Cbm64 cass. £ n.p., joystick

Odisseo, il guerriero della mitologia greca, ha compiuto un viaggio attraverso il tempo e lo spazio in groppa la so bianco cavallo alato per sconfiggere le forze del male. Un malvagio stregone ('sti maledetti li trovi dappertutto!) ha catturato la bellissima Principessa facendo sì che rivoltasse i suoi poteri magici contro se stessa, ed ora ella si trova in fondo ad una serie di cinque zone piene di immani pericoli.
Nei panni dell'eroe troiano del titolo, il vostro compito sarà quello di distruggere numerosi maghi e demoni per superare ogni livello, raccogliendo nel contempo le icone lampeggianti che appaioni in cielo. Queste ultime vi daranno maggiore potenza nel combattimento, dotandovi di micidiali armi come una potenza di fuoco maggiore o stelle disintegranti. In fondo ad ogni livello è presente un trasportatore nel quale dovrete entrare per lasciarvi condurre attraverso i tunnel temporali — evitando di sbattere contro le loro mortali pareti. Se dovreste urtare tali pareti, non perderete una vita, ma il gioco riprenderà dal livello precedente.



Proprio quando ero già pronto a scommettere che nessun altro sarebbe riuscito a tirar fuori un nuovo travestimento per il super-scoplazzato schema di Nemesis, ecco arrivare Trojan Warrior, e devo ammettere che si tratta davvero di un buon gioco. In generale, il gioco è ottimo, con sprite ben disegnati ed animati (soprattutto la grafica del Pegaso), e qualche orecchiabile motivetto d'accompagnamento. Lo schema di gioco è più o meno la solita roba, ma la serie di armi aggiuntive che è possibile raccogliere accresce di molto l'appetibilità, per cui ci si ritrova facilmente a ritornare sul gioco anche dopo aver visto apparire molte volte la scritta GAME OVER. E poi, a questo prezzo non sono affatto soldi sprecati.

In questo periodo della storia del software, le software house passano notti insonni ad inventarsi nuove storie e nuovi 'look' da utilizzare come travestimento per i loro 'clone' di Nemesis. Ma in fondo con Trojan Warrior si riesce a creare una certa atmosfera, grazie al galoppare e al battere d'ali del bianco cavallo di Odisseo. Spesso i particolari grafici sono indistinti, ma per fortuna questo non influisce sulla giocabilità di questo videogame abbastanza divertente. C'è comunque un particolare che mi ha fatto inbestialire — sbattere contro le pareti del tunnel temporali — sargh!

PRESENTAZIONE 67%
Una presentazione generale che riesce a creare in modo efficace l'atmosfera di magia, ed un messaggio informativo in scrolling.
GRAFICA 62%
In generale può apparire indistinta e rozza, ma l'animazione del cavallo è piacevole
SONORO 81%
Effetti sonori mosci ma bilanciati dalla presenza di due misteriosi motivetti di accompagnamento.
APPETIBILITA' 79%
Il furioso gioco distruttivo in groppa ad un cavallo alato è abbastanza avvicente.
LONGEVITA' 69%
Solo cinque livelli, ma il grado di difficoltà è abbastanza alto da tenervi testa.
GLOBALE 71%
Uno shoot'em up mitologico abbastanza ricco dal punto di vista della giocabilità.

Nel 1965 il Vietnam sembrava solo un'altra guerra straniera... ma non lo era!

Distribuito in Italia da: LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - TEL. 0332/21 22 55

LA CRACKDOWN

US Gold/Epyx, Cbm64, disco £n.p.

Patrick Sims, nato a Shangai ma oggi cittadino statunitense, è il cuore di una sospetta rete di spacciatori di droga che usa una ditta di importazione di computers come copertura. Le tariffe della Pacific Shipping Co. sono sospettosamente alte e si immagina che la droga venga spedita nei loro pacchi.

Un ufficiale della polizia di Los Angeles (che poi sareste voi) — affiancato da un novellino appena uscito dall'accademia — viene scelto per occuparsi del caso. Cominciate scegliendo fra quattro novellini il vostro compagno. Durante il gioco rimarrete uniti via radio e potrete osservarne gli spostamenti da un furgone camuffato. Lo schermo è diviso in tre aree principali. In alto c'è una visuale dell'ambiente intorno al vostro compagno. Una "sezione messaggi" lo separa dal pannello di informazioni principale che occupa la metà bassa.

Il menu principale vi permette di andare in certi luoghi, scelti fra gli edifici conosciuti, perquisirli e, se vengono trovate informazioni interessanti, fotografare queste ultime. Potete installare dei microfoni nei luoghi visitati e gli indizi relativi possono essere registrati e riascoltati.

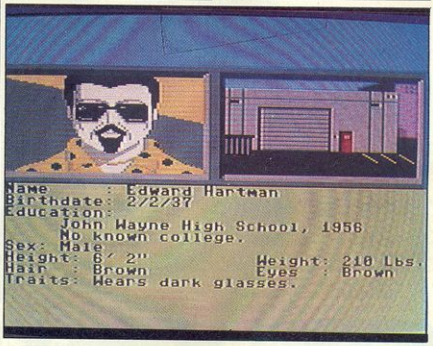
Fra le persone che il vostro partner incontra ci sono dei membri del racket di Sims, che potete identificare tramite gli archivi della polizia. Le conversazioni che si possono avere con essi possono essere brevi o lunghe, amichevoli od ostili a seconda della persona: potete anche obbligarli a comunicare con voi con un apposito comando, ma questo può condurre ad una aggressione e ad una possibile sparatoria.

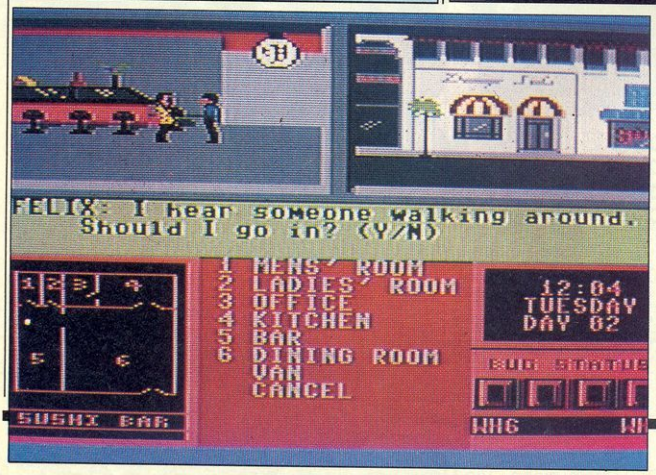
Gli arresti sono delle tappe importanti nel procedere delle indagini, ma non vanno presi alla leggera perchè delle decisioni sbagliati possono condurre al licenziamento del partner ed alla vostra recessione agli uffici.

L'intelligenza non è mai stata il mio punto forte, così mi sono limitato a guardare le scritte sulla scatola del gioco. Comunque, utilizzando la mentalità aperta tipica dei redattori di Zzap! (ce ne vuole veramente molta per lavorare qui!) mi sono anche letto tutte le lunghe istruzioni ed alla fine ho cominciato ad investigare. Vagando per la città con il mio camioncino (completo di strisce rosse in stile "A-Team"), ficcando il naso negli affari degli altri e così via mi sono ritrovato a girare in eterno per le stesse locazioni. Niente di questa forma di spionaggio mi è sembrata realistico, ma anche se questo programma non mi ha entusiasmato particolarmente, potrebbe piacere agli appassionati di adventures.

Cosa mai sta capitando alla Epyx? Molto tempo fa il loro nome era una garanzia di qualità nel software, ma recentemente sembrano avere pubblicato dei titoli a dir poco mediocri. Quel che abbiamo in LA Crackdown è uno classico gioco "di investigazione" vecchio almeno di due anni. Lo stile assomiglia molto a quello dei primi giochi a menu interattivi ma sfortunatamente non offre niente di nuovo per stimolare l'interesse. Le conversazioni sono estremamente limitate, con una struttura che viene spesso ripetuta anche in diversi personaggi. Ricordatevi, un programma non è automaticamente buono solo perchè porta il marchio Epyx: LA Crackdown è semplicemente un prodotto mediocre.

Ho sempre pensato che fosse a New York che la polizia fa continui inseguimenti e pedinamenti in auto, ma dovete andare a LA se volete vedere la vera azione. Con una simile storia di droga dev'essere il posto giusto. Comunque... Penso che la selezione del partner da un gruppo di quattro sia piuttosto stupida. Si suppone che si lavori in coppia, ma questi novellini non hanno rispetto per i superiori e sono pronti a licenziarsi per un nonnulla. Codardi! Nonostante questo gli indizi sono difficili da trovare anche quando c'è cooperazione, d ho passato la maggior parte del mio tempo a vagare per la città nel mio camioncino senza uno scopo preciso.





PRESENTAZIONE 70%
Istruzioni dettagliate ed un simpatico output su schermo, ma frequenti e fastidiosi accessi al disco.

GRAFICA 54%
Colorato e disegnato semplicemente ma molto funzionale.

SONORO N/D

APPETIBILITA' 64%
La mancanza di indizi rallenta le indagini e diminuisce il potenziale di un buon gioco.

LONGEVITA' 62%
Ci sono tutte le tane dei criminali di LA da esplorare, ma alla lunga la cosa si rivela ripetitiva.

GLOBALE 61%
Una storia poliziesca per gli appassionati di avventure dinamiche.

Il nuovo GEOS™ 1.3 e le sue applicazioni

- Per C64 e C128 con istruzioni in italiano -

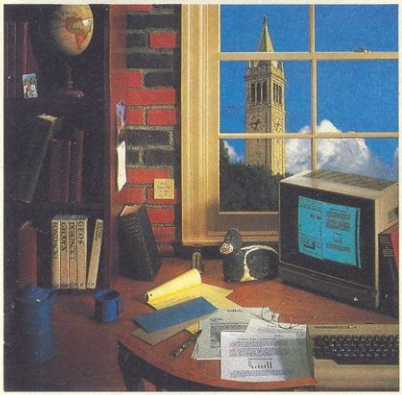
GEOS

GEOS 1.3 - L. 69.000

Comprende:

desk Top: organizzatore e gestore di archivi
disk Turbo: veloce caricatore di archivi
geoPaint: potente compositore grafico
geoWrite: elaboratore di testi basato sulla grafica, facile da usare
Accessori della scrivania: orologio sveglia, calcolatrice, taccuino, album di fotografie, album di testi.

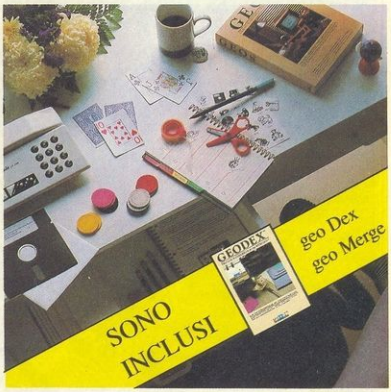
GEOWRITE WORK SHOP



L. 69.000 - Comprende:

GeoWrite 2.1™: Elaboratore di testi avanzato.
geoMerge™: Programma sofisticato di gestione della corrispondenza.
geoLaser™: Supporto della stampante LaserWriter™ Apple®.
Text Grabber™: Smistatore di testi destinati a geoWrite da altri elaboratori
Più: Nuovo deskTop™, nuovi driver e capacità di sovrapposizione multicolonne

DESK PACK



L. 69.000 -Comprende:

Graphics Grabber™: Per la copia di grafici e materiale illustrativo
Icon Editor™: Per adattare i simboli degli archivi di GEOS
Calendar/ot Una segreteria per i vostri appuntamenti
Blak Jack: Vi sentite fortunati?
geoDex™: Uno schedario elettronico
geoMerge™: Per creare documenti in formati esclusivi

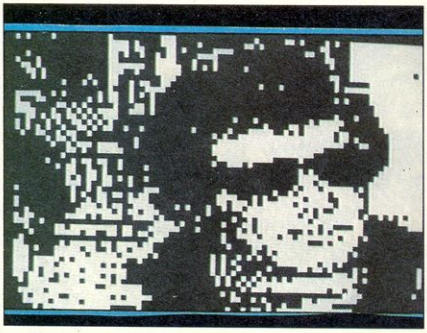
BERKELEY Softworks

Distribuito in Italia da: LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

THE PRESIDENT IS MISSING

Microprose/Cosmi, Cbm64 disco £n.p.; joystick e tastiera

Un appuntamento inconsueto, questo mese: l'Arlecchino ha messo le mani su un gioco molto diverso da quelli che di solito affollano la sua scrivania d'ebano. *The President Is Missing*, infatti, più che un'avventura è una vera e propria simulazione di 'caso anti-terroristico'. Il nostro 'uomo a quadri' ha preferito, allora, lasciare ai suoi colleghi **Gordon Houghton**, **Paul Glancey** e **Matthew Evans** (ovvero **GH**, **PG** e **ME**) l'arduo compito di valutare un gioco che — sebbene avventuroso — rientrava in un campo piuttosto particolare. L'appuntamento comunque è per il mese prossimo, con un Arlecchino più inrepido che mai...



▲ L'opzione di 'zoom' sulle immagini si rivela spesso molto utile

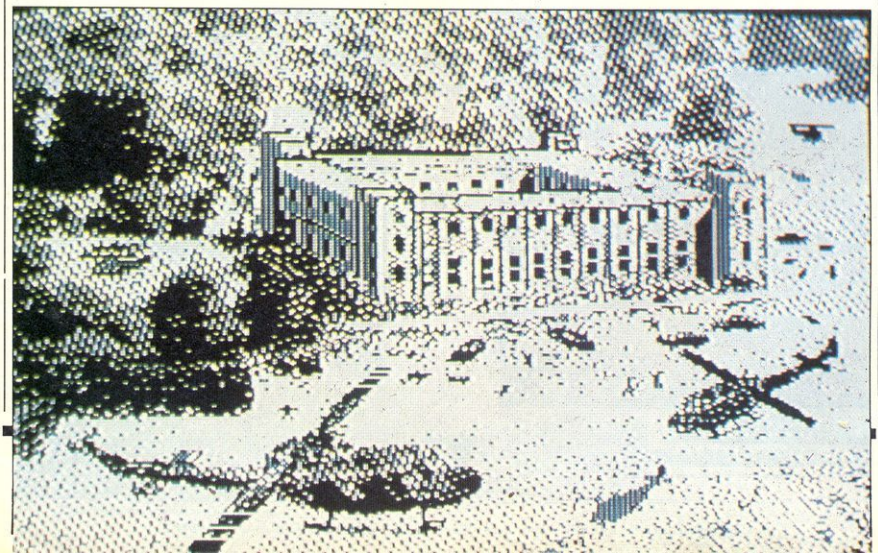
Una conferenza al vertice che prende luogo nell'estate del 1996 è stata causa di alcuni tragici e sconvolgenti avvenimenti. Il sei Giugno, un incontro confidenziale era stato organizzato nel Liechtenstein, scelto come luogo per accogliere le trattative fra i capi di stato europei e Robert J. Matton, il presidente degli Stati Uniti.

Poco dopo l'inizio dell'incontro, un trio di elicotteri si avvicina al luogo della conferenza ed ottiene il permesso di atterrare. Avvicinandosi al palazzo, aprono il fuoco con una serie di missili carichi di gas disabilitante sul luogo del meeting, bloccando le forze armate messe in difesa dell'edificio. Nella confusione creatasi, gli elicotteri riescono quindi a rapire tutti i capi di stato e ad allontanarsi dalla zona, lasciando le guardie stupefatte nello scoprire che i loro leaders erano scomparsi: fra di essi, il presidente Matton...

In The President Is Missing viene simulato il computer centrale della sezione antiterrorismo della CIA, e voi interpretate il ruolo di un investigatore incaricato di ritrovare il presidente tramite questa macchina. Il gioco si svolge tramite l'utilizzo di quattro menu, a cui si accede digitando i loro nomi di "Files", "Agents", "Codes" e "Comms" (che sta per "comunicazioni"). Questi comandi ed il resto del testo necessario vengono inseriti nell'area di lavoro nella parte bassa dello schermo tramite la tastiera. In alto c'è una finestra di comunicazione, che fornisce vari rapporti mano a mano che questi vengono ricevuti, ed una linea di status che indica la data, l'ora, il nome del caso a cui si sta lavorando ed altro. Degli indicatori lampeggiano quando vengono rese disponibili nuove informazioni da un vostro agente, dal ministero dell'interno o dal Bollettino Generale, che vengono ricevute poi premendo un tasto. Queste finestre vengono spesso ricoperte dai menu di cui si ha bisogno per ottenere informazioni che possano aiutare nella vostra inchiesta.

Le informazioni si ottengono principalmente utilizzando il menu "Files". I dati sui sospettati sono sotto la voce "Subject", accedendo al quale si ha a disposizione una lista di 38 nominativi. Di ognuno vengono dati gli estremi ed i dettagli della loro carriera, il tutto completato da un'immagine digitalizzata del soggetto. Le immagini del menu "Photographic" possono invece essere esaminate in dettaglio utilizzando un'apposita funzione di ingrandimento. "Document" permette la visualizzazione di informazioni riguardanti gli eventi di quel fatidico 6 Giugno, e "Records" fornisce degli utili dati aggiuntivi. "Case Fi-

▼ Il luogo del 'fattaccio': Rotes House, Liechtenstein



▲ Il Presidente lancia il suo messaggio dal luogo di prigionia...

Le mie capacità di deduzione non sono mai andate molto più in là dello scoprire il colpevole in Scooby Doo e nei telefilm del Tenente Colombo, così questa mi è sembrata l'occasione buona per affinarle! Fortunantamente, The President Is Missing fornisce un sacco di materiale per sviluppare un pensiero deduttivo, anche se frugare fra tutti quei files è un'impresa quasi sovrumana. Cominciando con 38 sospetti, ci sono un sacco di dati da assorbire, poi dovete esaminare il luogo del rapimento, le registrazioni e le fotografie. Ci si aspettano sempre delle istruzioni complete dalla Cosmi e dalla Microprose, ma questa volta si sono veramente superati - la cassetta audio è un'idea grandiosa ed aggiunge un' atmosfera tutta particolare al gioco. Ogni possessore di disk drive dovrebbe fare almeno un tentativo di sviluppare il proprio cervello con una copia di President Is Missing.

Lo stile con cui viene giocato questo gioco mi ha fatto immediatamente venire in mente il provocante Chernobyl, e come in quel gioco The President Is Missing ha una strana struttura di gioco che si impadronisce del giocatore, e mentre sedevo davanti allo schermo mi sentivo sempre più coinvolto nei machiavelliani intrighi del mondo dello spionaggio. La presentazione del gioco è completamente perfetta, con tutte le informazioni disponibili subito ed in forma chiara e comprensibile, ed il dover usare la tastiera vi fa veramente sentire come degli utenti di un vero terminale CIA. La confezione è adeguata al resto del gioco, con tonnellate di documenti segreti pieni di indizi ed una interessante cassetta di rapporti e conversazioni. C'è veramente tanto da assicurare a tutti gli investigatori possessori di un disk drive delle lunghe nottate di indagini.

les" salva e recupera gli indizi trovati da un vostro dischetto. "Reports" e "Confidentials" si occupano rispettivamente dei contatti con i vostri agenti e della gestione dei documenti top secret per cui è necessario un particolare cosice d'accesso.

Un'informazione ricevuta sotto forma di codice può essere chiarita, con vari gradi di successo, dal reparto di decrittazione CAD contattabile con il menu "Codes", oppure potete tentarne una decrittazione personale utilizzando le risorse del vostro computer: quando avete abbastanza prove potete poi fare arrestare ed interrogare il presunto colpevole o mandare un agente a perquisire alcuni luoghi con le appropriate opzioni del menu "Comms".

Parecchi indizi possono essere trovati sull'audiocassetta da 30 minuti fornita nella confezione. Questa contiene i suoni di trasmissioni radiotelevisive riguardanti il rapimento, meggaggi in codice morse, un messaggio del presidente, registrazioni telefoniche ed altro ancora. Potete solo sperare che tutta questa tecnologia sia di aiuto alla vostra causa, poichè l'alternativa è solo il caos politico.

I giochi con menu interattivi hanno sempre a che fare con vicende di spionaggio, ed anche The President Is Missing ricade in questa categoria. Il programma è basato su di un ottimo conceto e ben realizzato; il suo punto debole, comunque, è che riesce ad essere tanto involuto da non riuscire a catturare l'attenzione di un non-appassionato di strategia. Un altro esempio di gioco di questo genere fu a suo tempo The Fourth Protocol, ma quello ebbe un gran successo soprattutto perchè le informazioni arrivavano continuativamente e gradatamente al giocatore, mentre in TPIM le informazioni sono subito tutte lì, ed il giocatore viene lanciato fra quintali di files da scartabellare. Tutto sembra avvicinare questo gioco ad un adventure, e dovrebbe essere provato solo da coloro che hanno un sacco di tempo a disposizione e molta, moltissima pazienza.

PRESENTAZIONE 97%
Quasi senza difetti. Istruzioni e documenti dettagliati, la cassetta e l'output su schermo sono tutti ultrarealistici.

GRAFICA 60%
Le immagini digitalizzate mancano di dettaglio, ma la grafica è in genere funzionale.

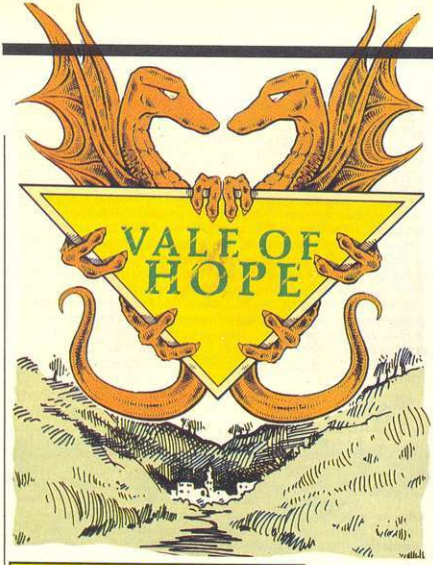
SONORO 3%
Qualche beep qui e là -ma chi ha bisogno del sonoro con una trama così?

APPETIBILITA' 64%
E' difficile entrare nel gioco a causa della quantità di informazioni da assimilare.

LONGEVITA' 91%
Una volta che si è raggiunta la familiarità con il sistema, vi attendono settimane di indagini.

GLOBALE 83%
Un acquisto fondamentale per tutti quelli che hanno una mente analitica (ed un disk drive).

▼ Una splendida foto presa da un satellite, con 'zoom' sopra un particolare importante



DRACULA (CRL)

Una volta che avete la bottiglia rotta, lasciate la sala da pranzo andando verso Ovest, Sud ed ancora Ovest, per tornare alla vostra stanza. Premete 'R' quattro o cinque volte e lasciate procedere il gioco per i fatti suoi (una noiosa particolarità dei giochi del signor Pike) poi, dopo esservi assicurati di avere con voi il coccio di vetro (GLASS SHARD), andate ad Est due volte e tagliate il cordone della tenda (CURTAIN CORD). Tornate nella vostra stanza, prendete la croce (CROSS) e il cordone, andate a Nord due volte, lasciate il cordone ed agitate (WAVE) la croce per allontanare le vampire. Adesso è venuto il momento di affrontare il labirinto — senza essere divorati dai ratti. Dalla vostra camera andate ad Est, Sud, due volte ad Ovest ed ancora a Sud in un punto del labirinto dove troverete una lanterna (LAMP). Prendetela ed andate ad Est, Nord, Ovest e Nord davanti alla vostra amata stanzetta, poi andate ad Ovest e due volte a Nord fino al guardaroba, dove potete prendere la corda. Ora viene il bello... Andate a Sud e scendete le scale per arrivare nella stanza segreta. Qui legate la corda alla finestra (TIE CORD AT WINDOW) e lasciate pure la lanterna. Toglietevi (REMOVE) la croce dal collo in attesa che Dracula esca dalla sua camera... attraverso la finestra!

Ora calatevi giù (CLIMB DOWN) lungo il cordone sin nelle sue stanze, alzate (LIFT) il tappeto (CARPET) per scoprire una botola (TRAP DOOR) attraverso la quale scenderete. Troverete una scatola — apritela, metteteci la croce (DROP CROSS INSIDE BOX) e correte verso Sud, Sud e poi ancora a Sud: a questo punto inizia la terza parte dell'avventura: *The Hunt* (La Caccia).

Il vostro ruolo è quello di Van Helsing (un ruolo che starebbe a pennello a Peter Cushing) ed è nel vostro studio che ha inizio la missione che libererà il mondo dal flagello del 'morto vivente'.

Raccogliete gli appunti (NOTES) sparsi sopra la vostra scrivania, quindi esaminateli per scoprire la presenza di una chiave precedentemente nascosta in mezzo ai fogli. Andate due volte ad Ovest, esaminate la sedia e prendete il soprabito (COAT) — guardate nelle tasche per trovare del denaro (MONEY).

E' giunto ora il momento di uscire di casa. Andando ad E,S,E,E e N vi ritroverete davanti all'edicola: acquistate un giornale (PAPER) e mentre lo leggete non dimenticatevi di voltare pagina (TURN PAGE) per scoprire altre notizie interessanti. Allontanatevi dall'edicola e dirigetevi ad E,N ed Ovest fino all'Ufficio Postale. Esaminate lo scaffale (RACK) per scoprire una lettera, quindi leggetela. A questo punto dovete tornare a casa per andare a dormire prima che faccia buio, e non bighellonate per strada.

Il mattino dopo recatevi alla stazione (RAILWAY STATION) — a Sud dell'incrocio (JUNCTION) del villaggio — ed acquistate un biglietto (TICKET) per Stratford. Quando arrivate, andate ad Ovest, Sud, Sud e pronunciate il nome 'Messrs Hawkins' per ottenere delle preziose informazioni. Dopo un tranquillo viaggio di ritorno verso casa, andate a dormire ancora una volta.

A questo punto andate di sopra ed aprite la porta, date un'occhiata in giro e prendete la rete (NET). Seguite il percorso W,W,E,D,S,W,W,W per raggiungere la foresta. Aspettate qui fino a quando vedrete avvicinarsi lo scemo del villaggio. Arrampicatevi sull'albero più vicino e gettategli addosso la rete.

Una volta ritornati al vostro studio toglietevi il monocolo (MONACLE) — ma non lasciatelo — e dirigetevi verso il Castello del Vampiro. Il percorso è W,S,W,W,W,W,W,N,W,S,E,S,S,S,W,N e W. Raccogliete i sassi e continuate verso S,E,E,E,E ed E. Esaminate il capanno (HUT) e rompete la finestra per prendere un'ascia (AXE). Ora andate a W,W,W,W,W,S,E e S, guardatevi attorno e poi abbattete (CHOP) l'albero.

Andate prima ad Ovest e poi a Sud, poi date l'ascia alla donna. Seguite il percorso N,E,U,W,W,N, date un'occhiata in giro e poi andate giù (DOWN) e a Sud. A questo punto vi trovate nel cortile del castello — non lasciatevi prendere dal panico.

Prendete il sacco (SACK) e riempitelo di paglia (STRAW), andate a Nord e prendete il bastone (HANDLE), poi dirigetevi ad E,E e Nord. Raccogliete il cassetto (DRAWER) ed esaminate l'armadio (CUPBOARD) per scoprire un coltello (KNIFE). Andate a S,E ed E, fate la punta (SHARPEN) al bastone servendovi del coltello, poi guardatevi intorno. Aspettate fino a quando avviene qualcosa di veramente orribile, dopodiché svuotate (EMPTY) il sacco; utilizzate il monocolo per riflettere la luce del sole che va svanendo in modo che questa raggiunga la paglia e vi appicchi il fuoco, facendo bruciare la porta. Posate l'aglio (GARLIC) che avevate con voi e scendete. Guardatevi intorno esaminando la tomba ed i resti; prendete questi ultimi ed entrate nella tomba, poi andate ad E,E,E, ed E fino alla fine del gioco.

La soluzione è molto breve — tuttavia, non fate scorrere troppo velocemente l'avventura, ma provate a leggere ogni riga del testo che Mr Pike ha scritto per la vostra delizia — ve ne innamorerete.

Si conclude qui la soluzione a puntate di Dracula, ma ho già pronta una nuova serie dedicata al famoso Lord Of The Rings della Melbourne House, per la quale dovrete aspettare il prossimo numero. Tanto per chiudere in bellezza, comunque, ho pensato bene di trascrivere alcuni preziosi consigli che Alessandro Pecci e Roberto Corradi di Milano (due 'cugini fanativi di Adventures') mi hanno gentilmente inviato affinché attraverso queste pagine ne potessero usufruire tutti gli avventurieri. La prima avventura in questione è...

THE GUILD OF THIEVES (Rainbird/Magnetic Scrolls):

— Nella stanza dei colori, le direzioni per arrivare alla cripta sono: SE,N,E,E,SE,S,SW,E.

— Pronunciando le parole 'URFANORE PENDRA' il magico liuto vi farà alzare in volo.

— Esaminate il liuto e troverete un plettro d'argento.

— La moneta per entrare nello zoo si trova nella cassa all'interno del negozio di pompe funebri (al quale si accedere rompendo il vetro).

— Nella stanza adiacente alla cripta c'è un libro che dice come camminare sui carboni ardenti (che si trovanno nella grotta sulla collina).

— Sull'altare nel tempio c'è un prezioso bruciatore.

— Prendendo la statua nel tempio si sprofonda nell'acqua. Andate giù una volta e poi lasciate la statua ed entrate nel tunnel: scoprirete nuovi luoghi.

La seconda avventura per la quale i due cugini hanno inviato consigli è...

... mi spiace, lo scoprirete nel prossimo numero (sono rimasto a corto di spazio, questo mese!).

A questo punto direi che l'Avventura ha avuto abbastanza spazio, e vi saluto con la solita raccomandazione: scrivete, mandate di tutto — e sulla busta specificate 'Posta del Mago', altrimenti mi dirottano le vostre missive nel caos della 'Zzap! Posta', e addio capra e cavoli!

Merlino

L'ANGOLO DELLA MAPPA

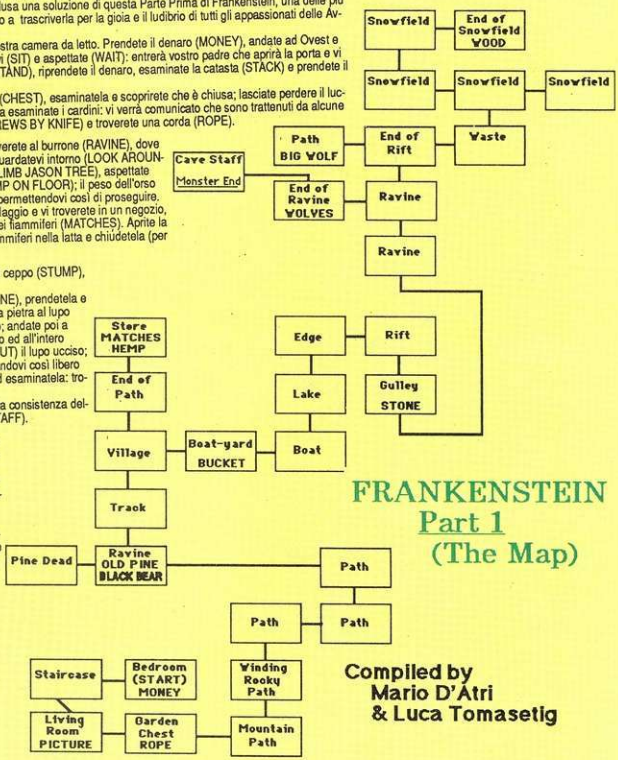
Anche questo mese il Mago vi fornisce — grazie all'aiuto di due impavidi avventurieri (Mario D'Atri e Luca Tomasetig) — una mappa ed una soluzione: spero di non aver offeso i nostri due lettori riproducendo la loro mappa 'alla MacIntosh', in modo da renderla più chiara in fase di stampa, e li invito a spedire altro materiale — capito, Mario & Luca? Oltre alla mappa nella lettera era inclusa una soluzione di questa Parte Prima di Frankenstein, una delle più famose avventure della CRL, e quindi passo a trascriverla per la gioia e il ludibrio di tutti gli appassionati delle Avventure 'horror':

"Iniziando la Parte Uno vi troverete nella vostra camera da letto. Prendete il denaro (MONEY), andate ad Ovest e poi giù (DOWN), lasciate il denaro, sedetevi (SIT) e aspettate (WAIT): entrerà vostro padre che aprirà la porta e vi consegnerà il pugnale (KNIFE). Alzatevi (STAND), riprendete il denaro, esaminate la catasta (STACK) e prendete il quadro (PICTURE), quindi andate ad Est.
Esaminate il giardino per trovare la cassa (CHEST), esaminatela e scoprirete che è chiusa; lasciate perdere il lucchetto (LOCK) — è troppo resistente — ma esaminate i cardini: vi verrà comunicato che sono trattenuti da alcune viti; toglietele con il coltello (REMOVE SCREWS BY KNIFE) e troverete una corda (ROPE).

Ora seguite il percorso E,N,N,E,N,W e arriverete al burrone (RAVINE), dove scoprirete che siete inseguiti da un orso. Guardatevi intorno (LOOK AROUND) e scoprirete un pino; arrampicatevici (CLIMB JASON TREE), aspettate per due turni e poi saltate sul terreno (JUMP ON FLOOR); il peso dell'orso farà cadere il pino di traverso sul burrone, permettendovi così di proseguire. Andate quattro volte a Nord attraverso il villaggio e vi troverete in un negozio, dove prenderete della canapa (HEMP) e dei fiammiferi (MATCHES). Aprite la latta (TIN), togliete la canapa, mettete i fiammiferi nella latta e chiudetela (per evitare che, in seguito, si bagnino).

Andate ad Est e legate (HANG) la corda al ceppo (STUMP), quindi scendete nel crepaccio (RIFT).
Scavate (DIG) e troverete una pietra (STONE), prendetela e seguite il percorso N,N,N,W, quindi tirate la pietra al lupo (THROW STONE AT WOLF) per ucciderlo; andate poi a E,S,W e vi troverete di fronte al lupo ucciso ed all'intero branco. Per toglierli di mezzo sventrate (CUT) il lupo ucciso; il branco lo trascinerà via per sbranarlo dandovi così libero accesso alla caverna (CAVE). Entrateci ed esaminatela: troverete un bastone (STAFF).
Seguite il percorso S,E,N,E,N e saggiate la consistenza della neve col bastone (TEST SNOW BY STAFF).

Andate ad Ovest, risaggiate la neve e andate a Nord; ripetete la prova e poi andate ad Est. Qui troverete della legna (WOOD); prendetela e tornate alla caverna. Una volta arrivati aprite la latta, togliete i fiammiferi ed accendete un fuoco (KINDLE). Al calore della fiamma vi addormenterete e verrete risvegliati dal mostro. Dategli il quadro (GIVE PICTURE) e fuggite — portando così a termine la prima parte del gioco."



FRANKENSTEIN
Part 1
(The Map)

Compiled by Mario D'Atri & Luca Tomasetig

SLIMEY'S MINE

Silverbird, C64 cass £n.p. joystick e tastiera

Slimey, un grazioso personaggio simile ad un ranocchio, è prigioniero sulla superficie di un asteroide in orbita negli spazi siderali, lontanissimo da casa (aaah!). La sua unica speranza di ritorno consiste nel recupero di alcuni frammenti di un'astronave dalle miniere dell'asteroide in modo da poter costruire una navicella per la fuga. Le caverne minerarie sono abitate da una gran varietà di forme di vita aliene che si avventano sul povero Slimey al solo vederlo — per fortuna egli possiede una pistola laser.

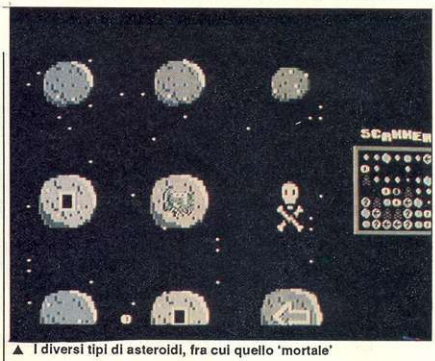
All'inizio il nostro eroe si ritrova sulla superficie di un singolo asteroide, ma voi potete trasportarlo lungo l'intera fascia. Gli asteroidi sono contrassegnati con frecce (che lo fanno deviare nella direzione in cui puntano), teschi ed ossa (che lo uccidono se vengono toccati), una piattaforma di lancio (che lo trasporta nella cintura successiva, qualora avesse raccolto abbastanza un numero sufficiente di parti d'astronave), ed ingressi verso le miniere.

All'interno delle miniere, il contatto con gli alieni fa diminuire l'energia del nostro anfibio, visualizzata come una caraffa d'acqua — Slimey può permettersi di perdere per ben tre volte la sua forza vitale prima che gli venga sottratta una delle sue preziose tre vite. Una funzione di teletrasporto gli consente di attraversare ostacoli solidi, ma se questa viene attivata quando egli si trova sopra un oggetto solido Slimey perde tutta la sua energia.

Quando gli alieni vengono colpiti, al loro posto può apparire uno fra sette diversi oggetti. Un gruppo di quattro palline gialle fornisce una bomba-banana: quando viene lanciata, questa rimbalza da un punto all'altro dello schermo facendo fuori tutti gli alieni che si trovano sulla sua traiettoria. Una bolla di colore blu paralizza temporaneamente gli alieni colorandoli di rosso o di blu: toccando un alieno blu si ottiene il riempimento della caraffa, mentre toccandone uno rosso si cancella l'effetto paralizzante e gli alieni riprendonoa muoversi.

C'è bisogno di dieci diamanti blu per far sì che un alieno lasci cadere un diamante rosso col quale si può accedere alla miniera successiva. I diamanti di colore rosso hanno anche un effetto super-bomba, che permette di ripulire un intero schermo, completandolo così in un colpo solo. Una mappa mostra la posizione di Slimey nella miniera attuale, una porta vi ricondurrà sulla superficie dell'asteroide, ed una mela ripulirà lo schermo di tutti i pericoli.

C'è anche un gioco-bonus che riguarda la raccolta di ranocchie — tutte chiamate Bertie! — da alcune grotte. Alla fine Slimey le

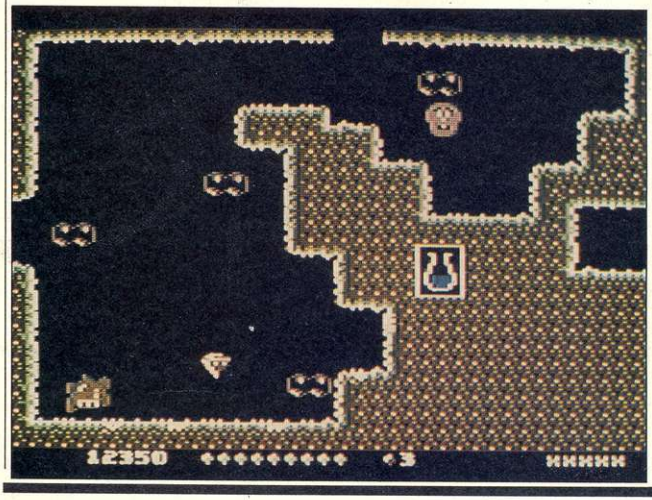


▲ I diversi tipi di asteroidi, fra cui quello 'mortale'

La cosa che subito mi ha colpito in Slimey's Mine **è stata la moltitudine di bizzarri suoni digitalizzati che accompagnano tutti il gioco. Una rapida sequenza di shoot'em up viene accompagnata da un numero notevole di esclamazioni, grida, lamenti e brevi commenti che lasciano esterefatto l'incauto passante. Non che qui in ufficio ne passino tanti... Comunque... quando inizi a giocare non fai caso all'esplosione di suoni perché sei troppo preso dal frenetico spara-e-raccogli. Personaggi disegnati benissimo popolano questo affascinante gioco, che sebbene sia un remix di vecchie idee, appare fresco e vibrante rispetto alla maggior parte dei prodotti economici di questo periodo. Perderete qualcosa di speciale se vi lasciate sfuggire** Slimey's Mine.

Con l'invasione di software economico che ha travolto la redazione questo mese, è bello vedere un prodotto qualitativamente valido come Slimey's Mine. **La cosa più evidente sono gli spiritosi effetti sonori, con una ricchezza di 'argh', 'oof' e 'get ready' che vengono letteralmente sparati attraverso l'altoparlante del monitor. La frenesia del sonoro è accompagnata da un ritmo di gioco altrettanto incalzante, soprattutto quando lo schermo si riempie di bellicosi alieni! Sebbene l'obiettivo finale del gioco appaia piuttosto oscuro** Slimey's Mine **è istantaneamente accattivante e molto difficile da mollare. Questo piccolo gioiello di videogame compensa più che degnamente di tutte le delusioni avute nei recensire gli altri prodotti Silverbird degli ultimi numeri.**

▼ Svelto Slimey! Raccogli le bolle lampeggianti



sputa tutte (ugh!) dentro un buco, che una volta riempito permette al nostro eroe di saltare incolume un vuoto e volare su un pallone per ottenere punti bonus.

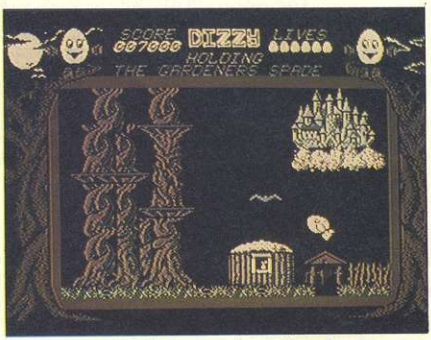
Questo dev'essere uno dei giochi più divertenti che mi sia mai capitato di giocare — è splendido! La combinazione di simpatiche creature a forma di rana, di alcuni effetti sonori esageratamente cretini ed il frenetico ritmo da shoot'em up mi ha fatto tornare moltissime volte sul gioco. L'azione è ricca di particolari simpatici: i fantasmi 'alla Pac-Man' che svolazzano per lo schermo nei livelli più avanzati, la ranocchia che si mette a russare (e piuttosto rumorosamente!) se mettete un pausa il gioco ed il fantastico 'parlato digitale' contribuiscono a creare una fantastica atmosfera. La grafica non è sensazionale, ma lo schema di gioco compensa enormemente questo difetto, e qualsiasi particolare, dallo schermo di selezione al trasferimento delle ranocchie recuperate dentro una buca, è realizzato alla perfezione. Ignorate pure gli altri prodotti della Silverbird di questo mese e comprate questo — resterà sicuramente uno dei migliori giochi economici per lungo tempo.

PRESENTAZIONE 93%
Nessuno screen di caricamento, ma una coloratissima immagine iniziale con una splendida utility 'alla Micro-Rythm'. Eccellenti particolari all'interno del gioco, come la pausa 'russante' e gli schermi bonus.
GRAFICA 79%
Colorita e 'fumettosa' con qualche interessante effetto visivo.
SONORO 97%
Un sacco di esilaranti effetti sonori.
APPETIBILITA' 95%
L'esplorazione a base di spara-e-raccogli si rivela istantaneamente accattivante; il sonoro è semplicemente la ciliegina sulla torta.
LONGEVITA' 89%
Un sacco di miniere da esplorare e ripulire, ma il tutto può diventare ripetitivo.
GLOBALE 91%
Un divertente, inconsueto ed avvicente shoot'em up potenziato da una splendida presentazione e sonoro. Compratelo!

DIZZY

Code Masters, Cbm64, cass £ n.p., Joystick o tastiera

Katmandu, un'altra landa felice e tranquilla rovinata dalla malefica influenza del perfido mago Zaks, che invecchiando e accecando la popolazione e facendo piovere il sabato pomeriggio proprio durante la partita di cricket ha reso questo posto inabitabile. L'eroe di turno è un ovetto bipede che, vagando per foreste incantate alla ricerca di fiori e legni per farne mazze da cricket si imbatte in una misteriosa iscrizione. In quella tavola è contenuto il segreto per sconfiggere la malefica entità e liberare il mondo dai suoi mostri, la pozione Avawiffovee. Il nosto ovetto dovrà raccogliere i quattro ingredienti necessari, Leprechauns wig, clouds silver lining, dux feather e un pò di Troll brew, mescolarli nell'apposito calderone, riempirne una bottiglia, lanciarla verso Zaks... e la frittata è fatta. Le cose non sono però così semplici, a rompere le uova nel paniere al nostro amico ci saranno una quantità di bestiacce sparse lungo la via, e visto che il nostro è un uovo pacifista completamente disarmato andranno accuratamente evitate, oltre a trappole ed enigmi vari da risolvere. Per completare la sua missione dovrà infatti raccogliere oggetti dalle svariate funzioni: la torcia per il fuoco del pentolone, l'impermeabile per la pioggia, l' ACME bird see (questo l' ho già sentito), ecc..



▲ **Castelli in aria? Beh, Dizzy non riuscirebbe mai a saltare così in alto...**

Al giorno d' oggi perchè un' avventura dinamica possa attrarre la mia attenzione deve avere qualcosa di veramente speciale. Sfortunatamente, Dizzy non riesce andare molto al di là dei livelli raggiunti da Monty On The Run (lo sprite principale esegue persino dei salti mortali 'alla Monty'), nonostante al debole trama alla Dangermouse che si sforza di sembrare umoristica. La grafica è piuttosto 'carina' di per se stessa, ma dopo qualche sreen perde il suo fascino, dato che non c'è molta varietà nello stile. Il 'feeling' del gioco è rovinato da un sistema di controllo irregolare e scomodo: spesso l'eroe ovoidale vola attraverso lo schermo, atterrando in un'inaspettata posizione, il che rende difficile giudicare quale sia il punto esatto da utilizzare per il 'decollo'. Se ci fosse stata una maggiore varietà nel gioco Dizzy sarebbe potuto diventare un ottimo gioco, ma siccome non ce n'è finisce per non esserlo.

Questo genere di arcade-adventure sta a pennello allo Spectrum ma non si adatta bene al 64, e al grafica presente in Dizzy ricalca troppo fedelmente quella originale della versione ZX. Il personaggio di Dizzy ma è un simpatico ovetto, ma la sua simpatia non è riuscita ad ispirarmi (insensibile come sono) particolarmente a causa della difficoltà nel controllare i suoi movimenti. Gi scenari splendidamente rifiniti ma cromaticamente poveri mettono subito fine al 'voglio proprio vedere cosa c'è nel prossimo schermo di gioco' che in genere tiene in vita questo tipo di giochi; di conseguenza, ne ho avuto presto abbastanza. Se questo genere di giochi è il vostro pane quotidiano, allora provatelo. Ma non è certo il mio...

PRESENTAZIONE 41%
Adeguata struttura grafica dello schermo di gioco rovinata da uno scomodo sistema di controllo.
GRAFICA 43%
Ben rifinita ma con pochissima varietà.
SONORO 30%
Fiacca colonna sonora e qualche effettino qua e là.
APPETIBILITA' 57%
Come in qualsiasi arcede-adventure, l'entusiasmo dell'esplorazione è sempre forte all'inizio...
LONGEVITA' 35%
... ma i deboli enigmi e la mancanza di varietà rendono improbabile un ritorno al gioco.
GLOBALE 42%
Certamente non un fantastico arcade-adventure: semplicemente uno dei più mediocri.

AMIGA

AMIGA 500	750.000
MB 114 A (drive esterno per A 500)	195.000
AMIGA 2000 (1 drive)	1.695.000
AMIGA 2000 (2 drive)	1.895.000
MONITOR COMMODORE 1084	495.000
MONITOR PHILIPS 8802	370.000
MONITOR PHILIPS 8833	470.000

DIGITALIZZATORI:	PRO SOUND DESIGNER	180.000
	FRAME SNAPPER (digitalizzazione video tempo reale)	590.000

HARDWARE E SOFTWARE: TUTTE LE NOVITÀ!

MB 286

L'AT SUPERLATIVO

MB 286/20 — **2.490.000**
(512 Kb. 80286 10 MHZ o wait state, 2 seriali, 1 parallela, 1 disk drive 1.2 Mb, 1 hard disk 20 Mb, tastiera estesa)

MB 286/40 — **2.990.000**
(come sopra ma con hard disk da 40 Mb/40ms)

MB 286/70 — **3.490.000**
(come sopra ma con hard disk da 70 Mb/25ms)

COMBINAZIONI SCHEDA GRAFICA + MONITOR DISPONIBILI PER LA SERIE MB 286

HERCULES + MONITOR MONOCROM. — ***390.000***
(14", schermo piatto, fosfori bianchi)

VGA + MONITOR/MONOCROMATICO — **790.000**
(14", schermo piatto, fosfori bianchi)

VGA + MONITOR COLORI — **1.490.000**
(14", schermo piatto, pitch 031)

ATARI

1040 STF	850.000
SM 124 (monitor monocromat.)	230.000
MEGAFILE 20 (hard disk 20 Mb)	850.000
PRO SOUND DESIGNER (digitalizz.)	135.000
MB 114 (disk drive 1 Mb)	250.000
MEGA ST 2/MEGA ST 4/LASER	P.S.R.

star

la tua stampante

LC 10 — **490.000**
(144 CPS, NLQ, font residenti, paper park)

LC 10 C — **590.000**
(come sopra ma a colori)

LASER PRINTER 8 — **P.S.R.**
(Canon engine, 8 pag. min., 1 Mb RAM, 2 font)

NOVITÀ

LC 24/10 — ***790.000***
(versione a 24 aghi della fantastica LC 10 - 160 CPS)

AMSTRAD

PC 1640 MD con HD 20Mb	1.890.000
PC 1640 ECD con HD 20 Mb	2.490.000
AMCARD 32 (hard disk card 32 Mb)	890.000
DRIVE 3.5" per PC 1640	250.000
PPC 512/PPC 640	P.S.R.

SOFT center

TUTTE LE NOVITÀ SOFTWARE PER TUTTI I COMPUTER

TELEFAX

delle migliori marche — **a partire da 1.695.000**

MEGABYTE

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
PREZZI IVA ESCLUSA

UFFICI: VIA CASTELLO, 1 - 25015 DESENZANO del Garda (Bs) - Tel. 030/9144880
SHOWROOM: PIAZZA MALVEZZI 14 - 25015 DESENZANO del Garda (Bs)

MB

SCORPIUS

Silverbird, Cbm64 cass. £ n.p., joystick

Il pianeta acquatico LRV 1168 sta registrando dei preoccupanti valori nella presenza di gas tossici nell'atmosfera, provenienti da perdite nel sistema di caverne sotterranee che attraversa il pianeta da parte a parte.
Un gruppo di piloti, a bordo dei loro aquagliders (alianti acquatici, NdT), sono stati mandati ad investigare. Il compito non sarà dei più semplici, poichè un grosso animale controlla psichicamente tutti gli abitanti delle caverne sottomarine, e non tollera l'intrusione nel suo regno.
Voi (ed un secondo giocatore se viene selezionata l'apposita opzione), controllate uno dei piloti ed il suo mezzo dotato di lanciamissili e dovete distruggere le varie ondate di alieni subacquei che appaiono nell'ambiente a scorrimento orizzontale. Si possono raccogliere delle icone che vengono modificate a colpi di missili - queste forniscono velocità extra, fuoco rapido, supermissili, bocche di fuoco aggiuntive, devastanti raggi al plasma ed uno scudo protettivo.

▲ *R-Type* va sott'acqua, in *Scorpius*...

Anche se non può vantarsi di una trama particolarmente originale, Scorpius guadagna in credibilità per merito della sua giocabilità, che è relativamente alta rispetto agli altri giochi in questa fascia di prezzo. Graficamente è molto buono, con sprites ben disegnati, come il fondale, accompagnati da un ottimo effetto parallattico. Inizialmente riuscire a mantenere il controllo del mezzo è un pò un problema, ma con il gran numero di bonus a disposizione migliorare la propria nave non è particolarmente difficile. Da quel momento in poi la struttura di gioco è abbastanza buona da far felice qualsiasi appassionato del genere, in particolar modo a questo prezzo.

Scorpius fa parte dei giochi nati nella scia di Nemesis di Simon Pick, che differiscono uno dall'altro solo per la grafica e gli effetti sonori. Considerato il suo prezzo si tratta di uno sforzo degno di ammirazione, ma soffre della sindrome del "se solo..." - chi ci gioca continua a dire: "Questa fase sarebbe fantastica se solo..." e così via. Probabilmente la cosa peggiore è che ci sono solo pochi (anche se lunghi) livelli. La grafica varia da bianda e fangosa a coloratissima ed ultradefinita, con uno scrolling particolarmente forzato ed effetti sonori assolutamente standard - niente che possa salvare il gioco dagli annali della mediocrità.

PRESENTAZIONE 65%
Le solite opzioni ed un sistema ad icone facile da usare.
GRAFICA 73%
Sprites ben disegnati e buon scrolling parallattico, ma entrambi hanno dei momenti di "indecisione".
SONORO 54%
Esplosioni appropriate ma niente di speciale.
APPETIBILITA' 73%
Inizialmente un vero tormento da controllare, il gioco migliora non appena vengono raccolte abbastanza icone.
LONGEVITA' 70%
Livelli lunghi e tortuosi garantiscono parecchie serate dedicate all'ultraviolenza gratuita.
GLOBALE 71%
Grande giocabilità ed un buon rapporto qualità/prezzo fanno di Scorpius un buon budget game.

Grazie alla recente discesa del dollaro, la CIRCE è in grado di ribassare il costo del suo Drive 1541 compatibile:

A SOLE 259.000 LIRE, IVA COMPRESA
IL DISK DRIVE PER IL TUO COMMODORE 64/128*
*** DRIVE 1571 COMPATIBILE A SOLE 375.000 LIRE, IVA COMPRESA***

1) COMPATIBILE AL 100%
2) Costruzione SLIM con alimentatore esterno compreso
3) DOPPIO connettore seriale
4) Robusto mobile SCHERMATO antidisturbo
5) GARANZIA totale (12 mesi, ricambi e mano d'opera)
6) Libretto d'ISTRUZIONI in italiano
7) DEVIATORE esterno per cambiare numero di periferica
8) DISCHETTO omaggio con programmi e copiatori TURBO per trasferire su disco i programmi da cassetta.

Alcuni prezzi del nostro listino:
Computer Commodore 64 Lire 299.000
Drive Commodore 1541 Lire 350.000
Computer Commodore Amiga 500 con Drive e Mouse Lire 890.000
Mini Drive Compatibile esterno per Amiga (costruzione in metallo, Extra sottile, compattissimo) Lire 250.000
Adattatore Telematico Commodore (compreso abbonamento gratuito Videotel, Pagine Gialle Elettroniche, etc.) Lire 120.000

Nuovo punto di vendita al pubblico:
CIRCE Electronics, Srl
V.le F. Testi, 219 - 20126 Milano - Tel. 02/6427410

I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA

CIRCE ELECTRONICS

Rapide spedizioni in tutta Italia mediante pacco postale assicurato, con pagamento contrassegno al postino + Lire 15.000 quale contributo spese di spedizione. Nessun addebito di spese a chi allega all'ordine un assegno non trasferibile o un vaglia postale intestati alla CIRCE Srl
CIRCE Electronics, Srl - Via Primo Maggio, 26 - Zona Industriale - 37012 BUSSOLENGO (VR)
Per ordini telefonici e/o informazioni telefonare al Tel. (02) 642.74.10
Per ricevere il catalogo HARDWARE, inviare i propri dati insieme a L. 1.000 in francobolli.

SoftMail

Vendita per corrispondenza di programmi ed accessori per computers

SoftMail e' un marchio registrato da Lago snc

Presentiamo in questa pagina un estratto del catalogo SoftMail: l'assortimento piu' ampio con oltre 2000 articoli per tutti i tipi di computers. Ecco alcune informazioni utili per chi vuole usufruire del servizio SoftMail: e' possibile effettuare ordini telefonici SOLO se e' gia' stata effettuata una spedizione a proprio nome ed e' stata regolarmente ritirata. Dal secondo in poi accettiamo anche ordini telefonici. Chi desidera ricevere informazioni sulla disponibilita' ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista puo' chiamare dalle 14:30 alle 18:00. SoftMail puo' organizzare la consegna anche tramite corriere: interpellateci per condizioni e prezzi. Ricordiamo inoltre che sono disponibili le ultime novita' anche per i computers: Atari XL/XE, C16, MSX, Archimede, Apple e MAC: richiedete l'elenco completo!

Oltre alle ultime novita' qui esposte, SoftMail offre l'intero catalogo delle seguenti case: Cinemaware, ECA, Microprose, Rainbird, SSI, SSG, SubLogic.

NOTA BENE: i programmi che alla ricezione dell'ordine non sono ancora in commercio verranno spediti non appena disponibili con un addebito per le spese di spedizione di Lit.5.000.

Una novita' sconvolgente: SoftMail apre le porte al pubblico! Telefonate per conoscere i giorni e gli orari di apertura: potrete cosi' ritirare direttamente cio' che preferite. Saremo felici di conoscervi, anche se speriamo vivamente di non vedervi arrivare tutti assieme: non ci sarebbe spazio sufficiente!

A presto, dunque!

ACCESSORI

Copritastiera A500	25.000
Final cartdrige III	110.000
Joy. IBM/interfaccia	telef.
Joy. IconTroller	35.000
Joy. Phasor One	29.000
Joy. SpeedKing	29.000
Joy. SpeedKing autof.	33.000
Joy. Silk Stik	18.000
Joy. Tac 2	29.000
Joy. Tac 5	39.000
MouseMat	22.500
MouseHouse	20.000
Portadischi 3" (30)	34.000
Portadischi 5" (40)	37.000

LIBRI

Hint & tips: adventures piu' famosi	telef.
Quest for clues	39.000
Volare con Flight Simulator - 16 bit	45.000

AMIGA

Adv.dung.&dragons	telef.
Barbarian (Palace)	39.000
Bermuda project	59.000
Beyond ice palace	29.000
Bionic commando	29.000
Black lamp	39.000
Bobo	39.000
Bomb Jack	29.000
Buggy boy	29.000
Carrier command	49.000
Corruption	49.000
Enlightenment	39.000
Fire and forget	39.000
Fish	45.000
Ikari warriors	39.000
King of Chicago	49.000
Leaderboard coll.	29.000
Legend of sword	45.000
Light!Camera!Action!	99.000
Major motion	39.000
Manhattan dealers	telef.
Menace	39.000
Off shore warrior	telef.
P. Beardsley soccer	29.000
Pandora	35.000
Ports of call	65.000
Return to Genesis	39.000
Rocket Ranger	telef.
SEUCK	telef.
Sentinel	39.000
Skyfox II	59.000
Starglider II	telef.
Starfleet	59.000
Street fighter	29.000
Sub battle simul.	29.000
Summer olympiad	39.000
Whirligig	39.000
Xenon	35.000
Zoom	45.000

ATARI ST

Armalyte	telef.
Barbarian (Palace)	29.000
Barbarian (Psygn.)	45.000
Bermuda project	49.000
Beyond ice palace	39.000
Bionic commando	29.000
Bismark	telef.
Carrier command	49.000
Corruption	49.000
Iron lord	telef.
Leaderboard birdie	29.000
Off shore warrior	telef.
Legend of sword	45.000
Manhattan dealers	telef.
Overlander	29.000
Pandora	39.000
Powerdrome	telef.
Return to Genesis	39.000
Sentinel	39.000
Sinbad	59.000
Space harrier	29.000
Super hang on	39.000
Virus	39.000
UMS	35.000
Vixen	39.000
Whirligig	39.000
Xenon	35.000

IBM 5"

Ancient art of war	75.000
Ancient ... at sea	75.000
Civil war	59.000
Corruption	49.000
F16 Falcon	69.000
F16 Falcon EGA	telef.
Fish	45.000
Flight simulator, scenery disks	telef.
Impossible miss. II	29.000
Jet	99.000
Green baret	39.000
Inside trader	49.000
Reach for stars	59.000
Skyfox II	59.000
Speedball	Telef.
Stellar crusade	69.000
President is missing	49.000
UMS	59.000
Uninvited	69.000
Wall street	29.000

IBM 3"

Adv. flight trainer	59.000
Artic fox	49.000
Chessmaster 2000	59.000
Earl weaver baseb.	59.000
F16 Falcon	69.000
Jet	99.000
Marble madness	59.000
Mini putt	59.000
PHM Pegasus	59.000
Reach for stars	59.000
Starflight	59.000
Test drive	59.000
The Bard's tale I	59.000
World tour golf	59.000

COMMODORE 64 CASS.

1943 Midway	telef.
After burner	telef.
Airborne ranger	25.000
Alien syndrome	22.000
Armalyte	telef.
Barbarian (Psygn.)	telef.
Barbarian II	18.000
Beach buggy sim.	5.000
Beyond ice palace	12.000
Beyond pack	12.000
Black tiger	telef.
Cybernoid II	telef.
European soccer	5.000
Fernandez must die	telef.
Foxx fights back	telef.
Game over II	telef.
Gold silver bronze	18.000
Hawkeye	18.000
Katakis	telef.
Last ninja II	telef.
Morpheus	29.000
Ninja scooter sim.	5.000
Olympic challenge	18.000
Operation wolf	telef.
Outrun Europa	telef.
P.B. soccer	12.000
Rambo III	telef.
Red storm rising	telef.
Rimrunner	18.000
Road blaster	12.000
Salamander	12.000
Savage	telef.
Sentinel	12.000
SEUCK	25.000
Street fighter	12.000
Stunt bike simul.	5.000
Troll	18.000
Winter edition	12.000
Vindicator	12.000
Wizard warz	12.000
World tour golf	22.000

COMMODORE 64 DISCO

Adv. dung.&dragons	telef.
American civil war II	49.000
Barbarian (Psygn.)	telef.
Barbarian II	25.000
Demon stalker	29.000
Echelon con lipstidk	59.000
Hawkeye	25.000
I.O.	25.000
Jack the ripper	29.000
Konami collection	25.000
L.A. crackdown	35.000
Olympic challenge	25.000
Magnetron	25.000
Pandora	25.000
President is missing	29.000
Red storm rising	telef.
Rimrunner	25.000
Salamander	15.000
Samurai warrior	25.000
Sentinel	15.000
SEUCK	35.000
Sinbad	29.000
Skyfox II	29.000
Times of lore	telef.
Troll	25.000
Vindicator	15.000
Wasteland	39.000
We are champions	25.000

SPECTRUM 48K CASS.

1943 Midway	18.000
Alien syndrome	22.000
Crazy cars	18.000
G.L. superskills	18.000
Gunship	25.000
N.M. Grand prix	22.000
Olympic challenge	18.000
Overlander	18.000
Street fighter	18.000
Winter edition	18.000
Ultimate coll.works	18.000
Vixen	22.000
Wizard warz	18.000

AMSTRAD CPC CASS.

1943 Midway	18.000
Beach buggy sim.	5.000
Crazy cars	18.000
European soccer	5.000
Gunship	29.000
N.M. Grand Prix	22.000
Pink phanter	18.000
Olympic challenge	18.000
Overlander	18.000
Stunt bike sim.	5.000
Vixen	22.000

Buono d'ordine da inviare a: **LAGO DIVISIONE SOFTMAIL**, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL (031) 30.01.74.

Desidero ricevere i seguenti articoli:
[ ] Addebitate l'importo sulla mia CARTASI/MASTERCARD/VISA nr. _____ scad. _____
[ ] Paghero' al postino in contrassegno

Titolo del programma	Computer	Cassetta/disco/accessorio	Prezzo

Contributo spese di spedizione Lit. 5.000

ORDINE MINIMO LIT. 20.000 (SPESE ESCLUSE) Z

TOTALE LIT. _____

Cognome e nome _____
Indirizzo _____ Nr. _____
CAP _____ Citta' _____ Prov. _____ Telefono _____

FIRMA (se minorenne quella di un genitore)
VERRANNO EVASI SOLO GLI ORDINI FIRMATI _____

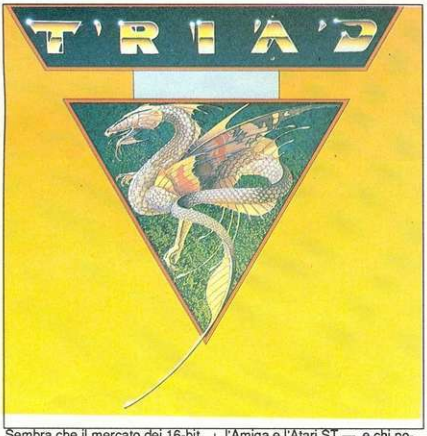
WHAT'S New

L'inserto mensile di informazioni 'calde' Ottobre 88

LA SILVERBIRD RILANCIA I 'CLASSICI'

La Silverbird rilancia i 'classici'
La sezione economica della Telecomsoft, la Silverbird, ha annunciato l'imminente ri-commercializzazione di alcuni fra i vecchi titoli della Mirrorsoft, della Palace e della Digital Integration al solito prezzo 'da budget', a partire da adesso e fino all'inizio del 1989. Fra i titoli ci sono alcuni 'pezzi forti' della Palace, come Cauldron e Cauldron II, e la loro avventura fantascientifica The Sacred Armour Of Antiriad, i due platform-game della Mirrorsoft dedicati al personaggio di Dynamite Dan ed il 'classico' dei simulatori di volo, Fighter Pilot della Digital Integration. La Silverbird ha anche intenzione di pubblicare alcuni fra i vecchi titoli della Firebird, con giochi che non ci saremmo ancora aspettati in forma economica — per esempio Flyng Shark e Bubble Bobble. Staremo a vedere (intanto beccatevi una foto di Antiriad in versione Spectrum nelle Preview)...

LE SOCIETA' SEGRETE DEL SOFTWARE



Sembra che il mercato dei 16-bit sia sul punto di ricevere una notevole 'scossa' dall'arrivo di un'associazione formata da tre importanti software house, che porterà il nome di Triad. L'associazione fra Mirrorsoft, Telecomsoft e Psygnosis non significherà una 'fusione', ma piuttosto una 'unione di risorse' che potrà portare ai massimi livelli il software di due splendide macchine come l'Amiga e l'Atari ST — e chi potrebbe farlo meglio di coloro che hanno creato giochi come Carrier Command, Dungeon Master e Barbarian? I piani di questa potente 'triade' sono al momento segretissimi, ma confidiamo in un possibile arrivo di 'materiale fresco' da presentarvi nelle pagine di Zzap! — o, più approfonditamente, su quelle di TGM.

NON SI SFUGGE ALL'EFFETTO FREESCAPE

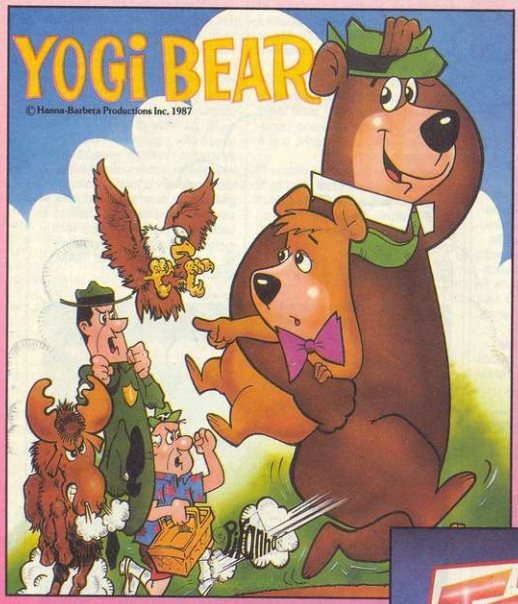
La Incentive, software house esperta di arcade-adventure in 3D, ha ulteriormente sviluppato il sistema Freescape della Major Development e si prepara a lanciare il terzo gioco della serie, il quale porterà il titolo di Total Eclipse. Con questo gioco, la Incentive ha abbandonato i temi della fantascienza che avevano caratterizzato i primi due giochi, e si è spostata in Egitto.
Esplorazione di enormi piramidi, interpretazione di geroglifici e la minaccia di oscure maledizioni dei Faraoni. Sembrerebbe un materiale perfetto per l'atmosfera che la tecnica del Freescape riesce a creare, e la Incentive lo ha presentato con orgoglio all'ultimo PC Show.
In questo periodo la casa dovrebbe già avere ultimato la versione per Amiga del primo gioco della serie, Driller, del quale siamo riusciti ad avere e pubblicare una foto: i miglioramenti dal punto di vista grafico sono notevoli, ma cosa sono riusciti a fare i programmatori avendo a disposizione la potenza di un 16-bit? Tutto quello che sappiamo è che Driller dovrebbe risultare — grazie alla velocità operativa dell'Amiga — tanto veloce da trasformarsi in un gioco d'azione piuttosto che di semplice stratregia... staremo a vedere, e per una futura recensione vi rimandiamo, naturalmente, alle pagine di THE GAMES MACHINE.

All'ultimo SEUCKondo...

Un'altra sorpresa giunta all'ultimo momento in Redazione è stato il gioco SEUCK di Julian Gandini e Anthony Jannone: no, non voltate pagina, perché siamo orgogliosi di presentare il primo VERO videogame prodotto con questa modesta utility (che tra l'altro sta per uscire nella versione Amiga sempre sotto gli auspici della Outlaw). Il gioco in questione — recapitatoci a mano dai due autori proprio mentre stavamo per dare alle stampe le pagine finali di questo numero — si chiama ARCADE TIME, e contiene tante di quelle trovate e 'chiche' tecniche che sicuramente prenderà mezza pagina di recensione ed una medaglia d'oro sul prossimo numero.

SHOGOTH COLPISCE ANCORA

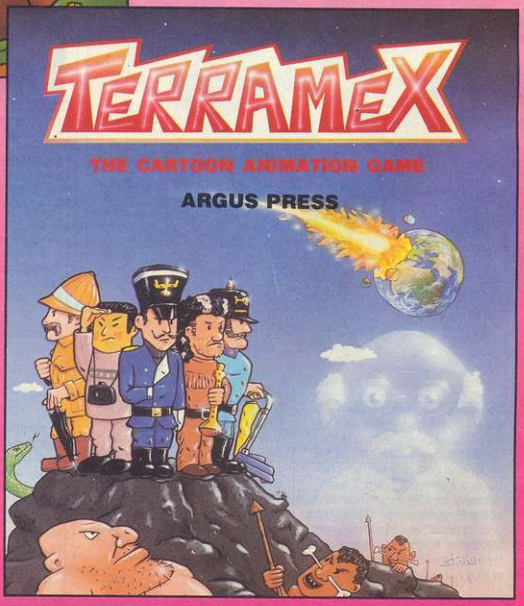
Vi ricordate di Shogoth, l'avventura text-only recensita nel numero di Luglio/Agosto di Zzap!? Ebbene, abbiamo appena ricevuto la versione definitiva, ovvero 'debuggata', del gioco — non in tempo per inserire il giudizio finale nelle pagine dell'Avventura (già andate in stampa mentre scriviamo queste News), ma in tempo per segnalarvi che (come avevamo auspicato) la versione finale dell'avventura è da Medaglia d'Oro. Speriamo solo che qualche editore o importatore decida di produrla in larga scala, contattando la DW Software — anche attraverso i nostri uffici, naturalmente.



YOGI BEAR

Le avventure dell'orso YOGI alla ricerca di BOO-BOO attraverso lo stupendo, ma pericoloso parco di Yellystone.

COMMODORE 64 TAPE
L. 12.000



TERRAMEX

Una splendida avventura realizzata con la tecnica dei disegni animati, alla ricerca del Professor Eyestrein, l'unico in grado di distruggere la meteora che minaccia il pianeta.

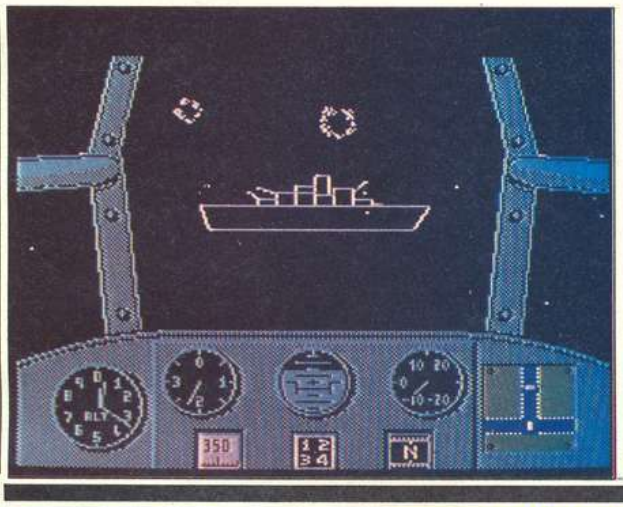
COMMODORE 64	TAPE	**L. 12.000**
	DISK	**L. 15.000**
AMIGA		**L. 18.000**
ATARI		**L. 22.000**
MSX		**L. 12.000**

PRODOTTO E DISTRIBUITO SU LICENZA DALLA ITALVIDEO
Via A. Volta, 2 - Castenaso (Bologna) - Tel. (051) 78 40 10

NIGHT RAIDER

Gremlin Graphics, Cbm64/Spectrum cass. £ 5.000 , joystick e tastiera - Versione recensita: Spectrum

Quando la splendida confezione di *Night Raider* è giunta in redazione tutti si sono fermati ad ammirare l'immagine del grosso Avenger che si stagliava minacciosa contro la luna piena... poi hanno scoperto che si trattava della versione Spectrum, e sono scappati via inorriditi (gente di poca fede! Meno male che ci sono io a difendere l'onore del piccolo folletto nero di casa Sinclair/Amstrad).
Ho aperto la scatola blu/notte, ed ho tirato fuori il manuale dello stesso colore (e con la stessa immagine — ma non potevano metterci anche un poster, 'sti benedetti?), e quando ho iniziato a leggere mi sono visto catapultare indietro fino alla Seconda Guerra Mondiale.
E' infatti in quel periodo che si svolge la missione di questo simulatore di volo/combattimento: distruggere la famosa Corazzata Bismark, orgoglio della Marina Militare Tedesca e terrore delle navi nemiche.
Il vostro aeroplano è un caccia Gruman Avenger, un caccia-aerosilurante lanciato dalla famosa portaerei Ark Royal, ed il vostro obiettivo è la distruzione della potente corazzata tedesca, ammesso che riusciate a superare le linee difensive nemiche.
Infatti durante la missione dovrete anche badare che l'Ark Royal non venga distrutta dai bombardieri tedeschi, dalle mine, dagli E-boat e dagli U-boat.
All'inizio del gioco vi viene offerta la scelta fra una serie di missioni; spesso occorre completare diversi voli prima che venga concesso un attacco contro l'incorciatore nemico. E quando le missioni hanno una certa durata l'Avenger deve anche fare ritorno di quando in quando all'Ark Royal per rifornire l'areo di carburante e di munizioni.
La zona di volo può essere visualizzata da ben quattro punti di vista differenti: una visione frontale dalla cabina del pilota con tanto di mirino delle mitragliatrici, una panoramica tecnica dal pannello della strumentazione, una visione globale 'da ufficiale di rotta' ed un'inquadratura posteriore (è bello sapere chi ti sta per impiombare alle spalle!) dal posto del cannoniere di coda. Un indicatore luminoso posto nell'angolo di ognuno di questi schermi segnala, eventualmente, la necessità di passare ad un tipo di inquadratura differente.
La maggior parte degli schermi sono auto-esplicativi, ma quello della strumentazione è il più importante, dato che viene richiesto un esatto settaggio delle apparecchiature di volo per un corretto decollo/atterraggio.
Per fortuna è possibile allenarsi in ogni settore di gioco separatamente prima di lanciarsi in una missione. Questo torna utile soprattutto nel caso degli atterraggi che, a differenza della versione per Atari ST (recensita naturalmente su TGM n°1), sono davvero difficili da effettuare correttamente.



PRESENTAZIONE 82%
Manuale completo e dettagliato, confezione suggestiva ed opzione di training specifico per ogni tipo di operazione.

GRAFICA 70%
La strumentazione dell'apparecchio è realizzata molto bene, ma i velivoli nemici sono rappresentati semplicemente con degli sprite non molto entusiasmanti.

SONORO 50%
Qualche debole effetto sonoro qua e là.

APPETIBILITA' 67%
Al suo prezzo *Night Raider* offre molto, ma bisogna tener presente che si tratta di un prodotto dedicato soprattutto a coloro che amano le simulazioni.

LONGEVITA' 80%
La possibilità di esercitazione differenziata nella varie operazioni e l'accuratezza della parte strategica dovrebbero assicurare una notevole longevità — sempre che questo sia il vostro genere preferito di giochi.

GLOBALE 70%
Sebbene non si possa paragonare a giochi più realistici (Gunship, tanto per fare un nome — ma qui si parla di Microprose), *Night Raider* merita certamente un'occhiata.

... e sul prossimo numero:

SUPER-MEGA-INSERTO *TOP SECRET*

(è giunto il momento di 'farcire' la VOSTRA rivista con le VOSTRE poke, mappe, trucchi etc. etc.)

SPECIALE R.P.G. STRATEGIE

(dopo i consigli di questo numero su** Bard's Tale II, **diamo una mano a coloro che sono rimasti intrappolati nei mondi di** Ultima IV, Questron II **e** Wasteland**...)

E GIOCHI, GIOCHI, GIOCHI

(questa volta anche per MSX, C16/+4... e (udite!udite!) Atari XE!!!)

... ma qualcosa di enorme sta covando negli uffici fi Zzap!... si vocifera di un mega-numero speciale per Natale, qualcosa di grosso, un'abbuffata di pagine e di software... staremo a vedere...

CENTRI ACQUISTO SOFT-WARE

GAMMA OFFICE SYSTEM

20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294

COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
OLIVETTI PRODEST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA

VENITE A TROVARCI

A COMO

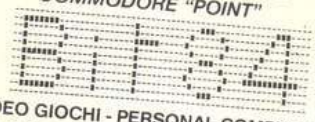
Via C.Plinio 11 Tel.031/263173

DOVE TROVERAI TUTTO IL SOFTWARE ORIGINALE, I COMPUTER, I LIBRI, GLI ACCESSORI E UN SERVIZIO ASSISTENZA ACCURATO.

Concessionario LAGO per COMO con novita' in arrivo tutti i giorni.

Commodore

VIENI ANCHE TU NEL TUO COMMODORE "POINT"



VIDEO GIOCHI - PERSONAL COMPUTERS
VIA ITALIA, 4 - MONZA - TEL. 039.320813

AMIGA ATARI

TUTTO IL SOFTWARE E L'HARDWARE

Commodore

SI EFFETTUA LA VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

SOFT & COMPUTER

VENDITA PER CORRISPONDENZA DI NOVITÀ HARDWARE E SOFTWARE PER·

C64 - C128 - AMIGA - ATARI 130/520 ST - MSX - MSX2 - IBM COMP.

SOFT CENTER E IMPORTAZIONE DIRETTA

VIA CARLO MAYR, 85
44100 FERRARA
TEL. 0532/762054

Un riveditore di software presente in tutta Italia?
SOFT MAIL
Via Napoleona,16
22100 COMO
Tel. (031) 300174
Invia questo buono per ricevere il catalogo!

B.C.S. COMPUTER snc

VENDITA ED ASSISTENZA

COMPATIBILI IBM
COMMODORE
MSX I e II
OLIVETTI

VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GIOCHI SU CASSETTA e SU DISCO; TUTTE LE NOVITÀ D'IMPORTAZIONE

ORARIO DI NEGOZIO

VIA MONTEGANI 11
20141 MILANO
TELEF. 02/84.64.960

ITALTRONIC s.n.c.

LABORATORIO SPECIALIZZATO ASSISTENZA HOME & PERSONAL COMPUTER

Commodore ATARI

COMPATIBILI IBM

VENDITA HARDWARE A PREZZI SCONTATISSIMI

VASTO ASSORTIMENTO PROGRAMMI DI IMPORTAZIONE

SCONTI PER RIVENDITORI

ORARIO: DA LUNEDI A SABATO 9.30-12.30 / 14.30-19.30

20133 MILANO - Via Negroli, 10/A
Tel. (02) 76.10.546

ASSITEC

ASSISTENZA TECNICA COMPUTER

Tel. (02) 8463905

Commodore
SINCLAIR QL
SPECTRUM
ATARI

Da Lunedì a Sabato
Orario 9:00/12:30 - 15:00/19:30
VIA DE SANCTIS 33/35
20141 MILANO

VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI NOVITA' SOFTWARE PER C64 - C128 - AMIGA

VIA STEFANO CANZIO 13 - 15 rosso
Tel. 010 - 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

A MODO MIO

di Martin Walker

Quinto mese: E su quel luogo oscuro cadde il silenzio; un silenzio che minacciava di fagocitare tutto ciò che stava nelle vicinanze. Allungò le sue ombre come dita a frugare il fitto intreccio dei corridoi, coperti da un sottile strato di polvere che nascondeva il loro maestoso passato. Ormai, non si trattava più di un luogo di meraviglie. Ora, prevaleva solamente il timore, perché si può solamente essere timorosi in una città abbandonata piena di segreti ed orrori. Ogni meccanismo difensivo era stato astutamente celato, e non vi era alcun segno apparente di pericolo, nemmeno ad un esame ravvicinato. C'era solo una cosa di cui consolarsi - le trappole che chiudevano le loro fauci metalliche sull'incauto visitatore sarebbero state ugualmente spietate con i loro creatori, e forse sarebbe stato possibile usarle contro di loro.

Venerdì 13 Maggio

Questa è la sceneggiatura di *Citadel* - sì, il nuovo gioco ha finalmente un nome e questo mese è tutto dedicato al mio gioioso ritorno nei territori dell'assembler. Nel frattempo il disco con il demo musicale deve essere terminato, duplicato ed inviato agli interessati!

Una collana di teste d'aglio penzola dal mio monitor oggi, per tenere lontani gli spiriti maligni. In realtà non mi dovrei preoccupare, poiché il 13 dovrebbe essere il mio numero fortunato. Comunque, gli istinti primordiali sembrano dare dei risultati positivi, visto che sono riuscito ad aggiungere una nuova voce alla mia libreria musicale - degli esotici flauti greci. E no, non li ho neanche campionati! Sono perfetti per il pezzo introduttivo del disco demo, che così sembra oscuro e

Sabato 14 Maggio

misterioso.
Uno dei canali del SID oggi si è improvvisamente ammutolito, il che mi ha messo addosso un panico che non vi dico! Subito ho pensato che fosse un difetto del chip stesso (oh, calamità!), ma dopo avere scartabellato la Guida di Riferimento del Programmatore ho scoperto di essere una vittima del dannato blocco d'onda. Se viene selezionato il rumore bianco e su di questo viene attivata un'altra forma d'onda, può capitare che il rumore bianco scompaia del tutto. La cura è attivare e riazzerare il Bit Test del canale relativo - l'editor ora è stato modificato di conseguenza. E' stato decisamente un sollievo quando tutto ha ricominciato a suonare senza stonature, ma suppongo che sia sorprendente il fatto che non mi fosse mai capitato prima.
Dopo questo pessimo inizio, le cose hanno ricominciato a funzionare quando ho trovato una nuova tecnica per produrre grossi accordi di quattro note su di un canale solo. Incrociando le dita, il passo successivo è stato evidente - usarla su tutti e tre i canali! Vi basti sapere che ora è possibile avere accordi di 12 note. Chiunque abbia bisogno di colonne sonore ad altissima profondità è pregato di ricordarsi di me - aprirò gli affari nel giro di una settimana (a proposito, per quando voi starete leggendo questo diario, potrei essermi già ritirato alle Hawaii o vivere in una tenda su nelle Highlands scozzesi -

Domenica 15 Maggio

chissà?)
Quella casinosissima chitarra rock ha fatto la sua ricomparsa. Pensateci, con un tuonante giro di basso, percussioni e accordi di quattro note sullo sfondo, ci sta proprio bene. Belinda mi ha beccato mentre stavo suonando una chitarra elettrica digitale con le cuffie: la testa che ondeggiava, un'espressione tormentata sul volto, una mano nel vuoto a suonare note immaginarie nel silenzio più totale. Divertentissimo - e mi mette dell'umore giusto per fare dell'altra musica!

Lunedì 16 Maggio

Giornata di pulizie. Diverse cose nella routine di esecuzione avevano bisogno di un'aggiustata, come aggiungere un comando per ripulire velocemente una sequenza o una memoria di traccia e un reset del puntatore della battuta per fare ritornare l'operatore al principio della sezione (quando ho dato la possibilità di usare 128 battute in una sequenza, non ho pensato che sarebbe stato lungo tornare indietro di una battuta per volta manualmente!)
I controlli del tempo dovevano essere semplificati - i valori dei bytes effettivamente utilizzati non significano un granchè, così ora l'editor usa una tabella di questi numeri particolari, il che permette di mostrare sullo schermo dei valori di tempo da uno ad otto. Questi sono molto più semplici da comprendere - non ho mai capito come tutti riescano a suonare mentre fanno i conti per capire quel che stanno osservando e modificando. Un editor dovrebbe essere disegnato come un'interfaccia fra i dati reali ed il compositore, così che ci si può concentrare sulla parte creativa- dopotutto, se il 20% del vostro cervello sta facendo le acrobazie con i numeri, quel 20% non è utilizzato in maniera efficace!

Martedì 17 Maggio

Sono tornato agli effetti sonori di Armalite per alcune revisioni. Mi era stato detto che non ci sarebbero assolutamente stati più cambiamenti dopo questo (!?) , ma dal momento che mi piace Exeter e che ho usato questo primo progetto sugli effetti sonori parzialmente per addolcire il mio produttore e sperimentare qualche innovazione nel campo, non mi importa più di tanto. Una cosa che si è mostrata molto chiaramente è che l'unico modo di aggiungere degli effetti sonori ad un gioco è di averne una versione giocabile e definitiva sottomano. Solo giocando il programma e sentendo tutto *in situ* gli effetti possono essere bilanciati ed il "feel" rifinito.
Il suono più importante in ogni shoot 'em up è quello dell'arma principale del giocatore, dal momento che non si farà altro che sentirlo quasi in continuazione durante tutta la partita. Ci sono alcuni giochi della mia collezione con cui abbasso immediatamente il volume solo perché il suono, anche se ottimo preso da solo, ti dà il mal di testa quando lo senti venti volte al secondo! Quello nuovo di Armalite ha uno scatto secco come in una mitragliatrice, ma è mixato in modo tale che non sovrasta tutto il resto, e quando si smette di sparare lascia il sibilo di un rimbalzo per migliorare l'atmosfera.

Mercoledì 18 Maggio

I suoni di Armalite sono completi ed installati! Il nuovo remix ed i suoni delle nuove armi sono piaciuti a tutti - questo dimostra quanto può essere importante il mixaggio finale. Abbiamo giocato con una versione leggermente facilitata che ti dà la possibità di giocare con un'astronave completamente armata. Che gran devastazione! L'ultima versione del suono della super arma finale ti dà veramente il senso del potere assoluto, mentre un gruppo di cinque raggi laser si aprono la strada attraverso un'intera ondata di alieni in un'unica nube fiammante! Abbiamo festeggiato aprendo una confezione di Nescafè, e sono tornato a casa a mezzanotte stanco ma soddisfatto - il mio primo lavoro *freelance* come effettista ha degli acquirenti soddisfatti!

Giovedì 19 Maggio

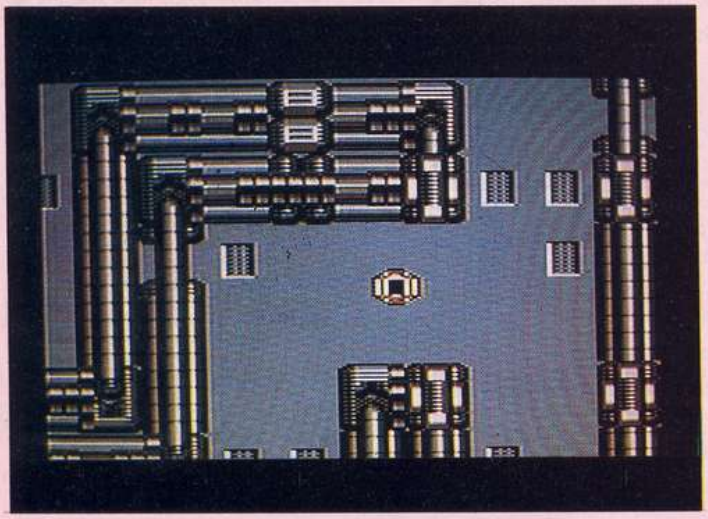
Paul Cooper viene questo pomeriggio per sentire i nuovi demo musicali. Apparentemente, le voci al loro riguardo si sono già diffuse da Exeter (grazie ragazzi!), così stamattina devo veramente mettere insieme tutti i files importanti su un solo dischetto, disegnare una schermata introduttiva ed un menu, in modo da avere un vero e proprio "take away".
Non c'è niente di peggio di un demo che ha bisogno di un programmatore per girare. Ho ricevuto dei demo che necessitano un doppio caricamento manuale ed una SYS per poter sentire anche una sola nota. La maggior parte delle software house non hanno la pazienza di perseverare oltre il primo tentativo. Le prime impressioni sono quelle che contano - proprio come nelle recensioni dei giochi!
Paul alla fine è arivato alle otto di sera. La musica gli è veramente piaciuta - poter usare una mega cassa stereo per un demo aiuta parecchio! Penso che avrò il mio primo cliente per le musiche molto presto.

Lunedì 23 Maggio

E' ora di cominciare a duplicare i dischi demo. Ne ho già mandati una dozzina in giro, ed ora devo solo aspettare una risposta da qualcuno. Torniamo al gioco!
Durante le pause fra un'ispirazione musicale e l'altra lo sprite editor ha fatto la sua comparsa diverse volte sul mio schermo, ed ora diverse "creazioni" sono emerse, insieme a qualche elemento di gioco. Dai primi schizzi dello stile originale della città alla sceneggiatura attuale sono passati due mesi e mezzo (senza considerare il tempo passato sull'editor musicale). Mi è stato chiesto di preparare una sceneggiatura su carta che spiegasse tutto quello che succede nel gioco. Poiché sono solito lasciare che i dettagli si evolvano naturalmente, questo richiede alcune attente considerazioni. L'enfasi sta sull'esplorazione e la sorpresa, dal momento che un singolo "passo" può fare scattare una trappola o rivelare un'arma extra o un bonus.

Martedì 24 Maggio

Scegliere quanti livelli inserire in un gioco è una delle decisioni più difficili che possiate immaginare. L'attento stile di costruzione delle mie città mi permetterà di memorizzare la mappa di ogni livello in molto poco spazio, lasciandomi così molta memoria per una maggiore profondità di gioco, così ho scelto di mettere 32 livelli per avere un giusto rapporto fra il numero di cose che capitano in ognuno di essi e la loro estensione.
Suppongo che molte persone abbiano impiegato un bel pò di tempo prima di accorgersi di quanto era stato inserito in Hunter's Moon- Citadel avrà un demo che mostrerà delle parti casuali di ogni livello, tanto per mostrare tutte le caratteristiche del gioco in azione. So bene quanto può essere fastidioso in un gioco sperimentare l'altra faccia della moneta, e scoprire che non c'è tutto quello che ci si aspettava. Dopo aver avuto Mutants per qualche giorno non riuscivo ad immaginarmi che cosa mi aspettasse dopo i primi 16 livelli. Dopo aver giocato per sei ore di fila riuscii finalmente a raggiungere il 17° quadro, solo per scoprire un livello totalmente uguale a quello superato con mostri più veloci! Quello che seguì fu una serata veramente triste.



Qualche immagine in anteprima, tanto per farsi un'idea di *Citadel*...

Giovedì 26 Maggio

Ho passato la giornata di ieri a Ludlow, a seguito di un gentile invito di Julian per una mega sessione di gioco *chez Rignall*. Siamo capitati negli uffici di Zzap! verso ora di pranzo giusto in tempo per vedere Gordon e Paul in azione ed infastidire tutti i lavoratori con Dog and Disk Drive (Eh!Eh!Eh!). Dopo un giro di spremute d'arancia (davvero, lo fanno con delle favolose arance fresche!), uno spuntino e qualche pettegolezzo (abbiamo sparlato come al solito di tutta l'industria del software), Jaz ed io abbiamo preso i joystick per una grande sessione di gioco! Vi siete resi conto che la maggior parte di questo diario è racchiusa tra parentesi? Forse dovrei modificare il mio word processor perché le aggiunga automaticamente all'inizio ed alla fine di ogni frase.
Durante il pomeriggio mi sono anche esaltato nel vedere tutti i demo della Compunet che si infiltrano regolarmente nella redazione di Zzap!. Ci sono un sacco di talenti là fuori, e ne sono stato piacevolmente stupito. Alcuni degli effetti a "veneziana" col raster erano veramente incredibili, con degli ingegnosi sets di caratteri ed effetti, e delle adattissime colonne sonore (mi ha fato molto piacere che il compositore fosse sempre indicato!). Casualmente, sia Julian che Steve sono anche dei grafici (mi hanno mostrato alcuni dei loro lavori), così state attenti a vedere i loro nomi in diverse situazioni nel futuro!

Venerdì 27 Maggio

La giornata di oggi ha nuovamente visto le mie capacità creative in azione, con una piccola sessione di progettazione algoritmica per determinare il modo in cui gli sprites identificano i muri e gli altri oggetti solidi, in modo che possano trovare la loro strada attraverso la città. Questo comporta semplicemente guardare il carattere successivo nella direzione di marcia dello sprite per decidere se proseguire, fermarsi o esplodere (lo sprite!). Dal momento che il set di caratteri ha già preso forma nella mia mente, sto utilizzando tutti i caratteri "sicuri" come pavimento. Se avete mai usato il SEUCK sapete di che cosa sto parlando!
Durante la serata ho passato un pò di tempo nel cominciare un nuovo pezzo musicale, estremamente aggressivo. Questo ha dei giri di basso che ruggiscono! Sembra che sia possibile "mandare in multitasking" la composizione musicale e la programmazione dei giochi senza problemi - quando il gioco ha bisogno di nuova ispirazione scrivere musica sembra ringiovanire la materia grigia!

Lunedì 30 Maggio

Dopo una lunga diversione in diversi territori, la giornata di oggi ha visto il primo grande sviluppo dello Sprite Editor. Forse vi ricorderete che qualche tempo fa avevo deciso di ridisegnare lo sprite principale. La versione definitiva ora è completa - un monitor mobile (che assomiglia abbastanza ad un televisore dorato abarth a razzo) che svolge molte diverse funzioni. Mosso da motori antigravitazionali può muoversi liberamente attraverso la città, sparare con un gran numero di armi, usare sonde ed altri aggeggi, mostrare informazioni sul suo stesso schermo, ed anche indicare certe risposte scuotendo la "testa". Ho completato tutte le sequenze di animazione, e mi piace molto il fatto di poter dare al giocatore molta più interazione con ciò che gli sta attorno.

Martedì 31 Maggio

Diverse telefonate negli ultimi giorni mostrano un certo interesse per il mio demo musicale e hanno anche ritardato un pò la sua presentazione prevista per oggi. Primo, il pezzo che viene suonato è indicato lampeggiando sullo schermo (la gente può anche dimenticarsi che cosa sta ascoltando, sapete!) ed invece che interrompersi bruscamente quando si preme RUN/STOP ora la musica si abbassa gradatamente. Poi, dopo aver visto i demo della Compunet la settimana scorsa, ho passato un pò di tempo ad aggiungere degli effetti di scrolling 'arcobalenanti' per dare il massimo dell'impatto visuale. Dopo un solo giorno, il fattore "oomph" è migliorato un sacco nella seconda versione del disco demo, disponibile tra breve su richiesta!

Mercoledì 1 Giugno

Gli sprites di lunedì sono stati tutti inclusi nel contesto del gioco, con una animazione impressionante. Questo è stato abbastanza facile, ma sapeste quanto tempo ho perso

dietro alle routines di animazione degli "alieni" (ognuna ha la sua velocità di animazione ed il suo numero di quadri). Sino ad ora ci sono quattro tipi di alieni - un paio di minacciose specie di insetti metallici con antenne ondeggianti ed un "occhio" periscopico che si muove piuttosto bene. Ogni tipo avrà il suo carattere. Alcuni tenteranno di gettarsi sul giocatore mentre altri proteggeranno le installazioni vitali nella città (sfortunatamente saranno vitali anche per il giocatore!).

Mercoledì 2 Giugno

Oggi ho pensato molto al modo di inserire molto più colore nelle città. Se avete visto le foto provvisorie nel diario di due mesi fa sapete che genere di look sto cercando di dare alle città, ma voglio più colore e varietà. Lo scrolling del colore sul 64 è sempre un problema, dal momento che il processore è tanto lento che che una gran parte del tempo disponibile viene sprecata solo per muovere lo schermo qua e là. Possono essere impiegate ogni sorta di trucchi, ma la risposta per molte persone è il metodo Blue Peter. Questo comporta la creazione di una seconda schermata già scrollata nella direzione opportuna, così quando si raggiunge il limite dello scroll fine, semplicemente si tira fuori la schermata che avevate già preparato in precedenza.

Venerdì 3 Giugno

Comincia il lavoro alla Grande Routine di Scroll, colore compreso. Sì, ho deciso di usare le maniere forti e spostare tutto! Questo significa meno tempo per fare altre cose, ma non produrrà nessuna evidente limitazione sino a che le cose saranno fatte come Dio comanda. La maggior parte del lavoro va fatta prima su carta, poiché l'algoritmo richiede un'ottimizzazione per svolgersi nel minimo tempo (questo porterà via più tempo che qualsiasi altra routine!)
Dopo una stressante giornata sulla carta, la sera ha portato un piacevole ritorno alla mia composizione numero quattro, e dopo una fruttuosa sessione musicale risultante in una buona introduzione, un altro po' di programmazione ha concluso la giornata. Un completo rimaneggiamento dell'editor musicale mi ha dato la possibilità di salvare tutti i files (voci, tabelle delle note, sequenze e tracce) in un unico grosso pezzo, per evitare di dover fare quattro operazioni ogni volta che si ha una modifica anche minima. Ogni operazione semplificata libera altre cellule cerebrali per essere impiegate in nuove idee! Così, con un cervello ormai insensibile e le orecchie rintronate, ma con un look più vario, vi dico *adieu* sino alla prossima puntata.

RICHIEDETE IL CATALOGO

150 pagine illustrate con 2200 articoli

• RICETRASMETTITORI • ELETTRONICA • COMPUTERS • HOBBYSTICA

INVIARE L. 7.000 IN FRANCOBOLLI PER COSTO CATALOGO E CONTRIBUTO SPESE SPEDIZIONE

SANDIT S.R.L. - VIA S.F. D'ASSISI 5
TEL. 035/224130 - 24100 BERGAMO

COMPUMARKET S.R.L. - VIA S. ROBERTELLI 17b
Tel. 089/324525 - 84100 SALERNO

VOGLIATE INVIARMI COPIA DEL VOSTRO CATALOGO, ALLEGO L. 7.000

NOME ..... COGNOME .....

VIA .....

CITTÀ ..... CAP. .....

ZZAP! PREVIEW

PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI MONITOR

Al momento di andare in stampa non abbiamo ancora ricevuto nessuna comunicazione dai nostri reporter al PCW Show di Londra (la fiera durante la quale vengono presentati tutti i videogiochi che saranno pubblicati durante l'anno o quasi): abbiamo già inviato una pattuglia di Obliterators a recuperarlo, ma sinceramente nutriamo poche speranze - nel loro ultimo rapporto parlavano di un Robocop che li stava pedinando...

Un altro pedinamento di cui sentirete parlare in futuro è quello che vede coinvolto il nostro Caporedattore sulle tracce dei programmatori della Rainbow Arts, colpevoli di stare scrivendo *Arthur And Marthur: Giana Twins in Future World*, il seguito di *Giana Sisters*. Questa soluzione è stata scelta perchè dopo i commenti furiosi di molti recensori (non solo il nostro, quindi!) *Giana Sisters* è stato dichiarato "fuorilegge" e ritirato dal mercato inglese e tedesco. Dagli ai pirati!

Dalla GO! uscirà presto *Tiger Road*, convertito dal coin op della Capcom. Nel gioco vestite i panni di Lee Wong, che deve sconfiggere il perfido Ryu Ken Oh, un maramaldo che va in giro a rapire i bambini, e nel frattempo eliminare svariate dozzine di cattivi fra cui giganti armati di lancia, lottatori di sumo ed un indemoniato che cammina sulle pareti ed il soffitto di un tempio (Yaaaaarrrggh!). Sulla strada incontrate anche diversi oggetti magici fra cui un mantello che vi farà volare e armi come nunchakos, una lancia e l'Arma Serpente (qualunque cosa essa sia). Il manager della GO! David Baxter dice che si tratterà del "più grande gioco di arti marziali mai prodotto", ma dagli schermi che abbiamo visto la versione non definitiva del gioco non ci sembra poi tanto eccezionale.

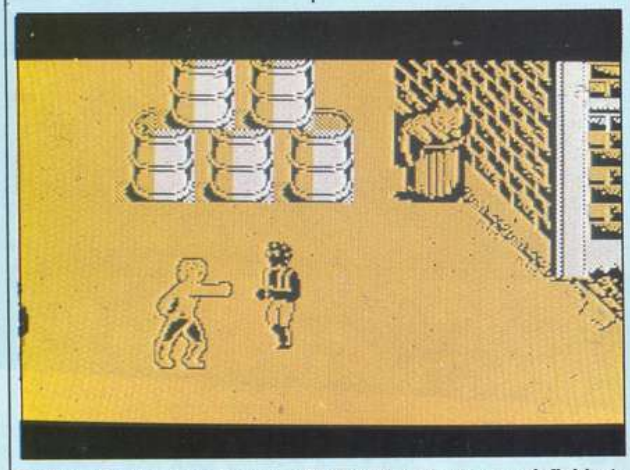
Qualcuno di voi avrà sentito parlare di un gioco della Elite chiamato Aquablast - ora il programma si chiama *Live and Let Die* e sarà pubblicato dalla Domark come il loro terzo gioco basato su James Bond.

Il gioco è ambientato in tre livelli ed uno schermo di allenamento, nei quali si corre in motoscafo fra i fiordi norvegesi, le turbolente acque del Golfo e l'intricata giungla sudamenricana. Noi non ci ricordiamo di aver mai visto James Bond navigare fra i fiordi in *Vivi e Lascia Morire*, ma si tratterà sicuramente di una licenza poetica. Il gioco verrà comunque pubblicato entro un paio di mesi.

Il prossimo gioco in anteprima è una licenza di un prodotto che non molti italiani conoscono: nell'ambito della letteratura fantastica nei paesi di lingua inglese si è recentemente sviluppata la moda dei "Cyberpunks", mondi e personaggi futuristici in cui tutto va nel peggiore dei modi. Chi di voi ha visto *Blade Runner* sa di che cosa parliamo: gli altri si immaginino mondi scuri e fetidi abitati da punk omicidi e detectives paranoici in cui tutto è gestito da computers asserviti al Sistema ed avranno una buona idea di quello che intendiamo. Se poi non avete ancora capito bene, il prossimo numero di The Games Machine è quello che fa per voi.

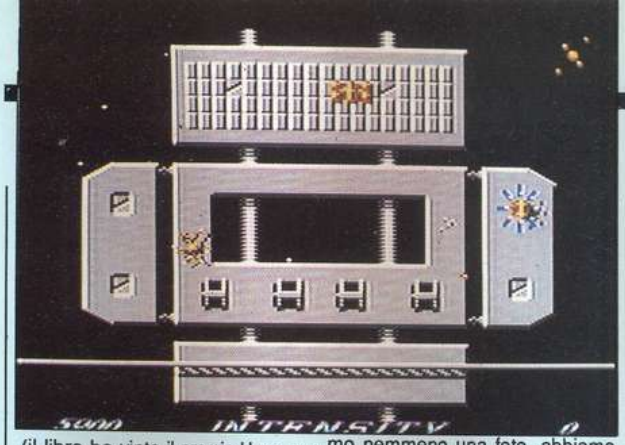
Il gioco comunque è tratto dal romanzo di Gibson *Neuromancer*

▲ I cuginetti di Giana e Maria alle prese con un mondo di trappole e di bonus



▼ *Tiger Road* sullo schermo dello Spectrum (vers. non definitiva)

▲ Una delle sequenze di corsa in motoscafo tratta dal gioco *Live And Let Die*...

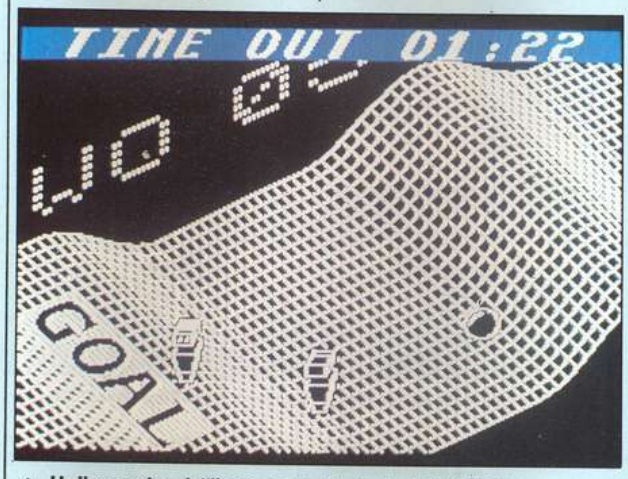


(il libro ha vinto il premio Hugo e quello Nebula) ed è un'avventura basata su grafica interattiva sviluppata dai programmatori della saga di *Bard's Tale*. Ambientato nel Giappone del ventunesimo secolo, tratta delle avventure di un hacker che tenta di diventare padrone del mondo collegandosi ai computers che gestiscono tutti gli aspetti della vita del pianeta. Il programma dovrebbe comprendere una versione digitalizzata della canzone dei DEVO *Some Things Never Change* ed essere pubblicato verso la fine di Ottobre.

Dalla Infocom arriverà presto *Battletech*, un'avventura basata sui grandi robots da guerra di cui abbiamo detto tutto sul primo numero della ormai mitica Games Machine, e sarà probabilmente il primo adventure Infocom ad avere un ampio output grafico. Non ne sappiamo la data di pubblicazione, ma sarete i primi a conoscerlo quando uscirà.

La U.S. Gold manderà presto (quando? boh!) in produzione la versione per home computer di *Guerrilla Wars* , che è un gioco simile ad *Ikari Warriors*, e la versione digitale di *Robocop*, che promette di essere un gioco che passerà alla storia per la sua grafica e la sua Ultraviolenza! Sempre dalla U.S. Gold sta per sbarcare sui nostri schermi il dorato *Captain Power*, il guerriero del futuro impegnato nella lotta contro i mostri biomeccanici di Lord Dredd già star di una serie di telefilms "interattivi".

Se dei titoli precedenti non abbiamo nemmeno una foto, abbiamo invece già giocato *1943* e possiamo sin da ora disilludere gli appassionati del coin-op dicendo che la sua versione sia per ZX Spectrum che per Amstrad è a dir poco deludente. Quella che non dovrebbe essere per niente deludente è invece la versione ad 8 bit di *Advanced Dungeons & Dragons, Heroes of the Lance*, un'avventura dinamica/gioco di ruolo completamente grafico basato sul libro I *Draghi del Crepuscolo d'Autunno*.



▲ **Un'immagine dell'inconsueto *Vectorball* della MAD**

▲ **Qui sopra, *1943* in versione Amstrad, a sinistra *Intensity* (C64)**

Altri titoli di cui abbiamo solo poco più del nome per le mani sono *King* e *7 Minutes to Midnight* della Mediagenic/Destiny: il primo è basato su di un poema epico medievale basato sulla lotta di un ragazzo contro il mostruoso King, mentre il secondo è una strana storia che vi vede nei panni di un agente segreto iniaturizzato all'interno di una bomba nucleare nel tentativo di disattivarla. Bizzarro...

Dalla Accolade arriveranno prestissimo quattro nuove simulazioni sportive, tutte per Commodore 64, relative a Basket, Tennis, Biliardo e Boxe: prendetevela con gli addetti alle pubbliche relazioni di questa casa di software se non vi possiamo mostrare le foto: noi abbiamo soltanto delle fotocopie di screen (che comunque sembrano veramente niente male...).

Ancora nomi senza immagini dalla Activision, che entro Natale dovrebbe pubblicare le conversioni di quattro coin op: *SDI* della Sega, il flipper elettronico *Time Scanner* ed i meravigliosi *After Burner* (ma in questa versione non sarà inclusa la cabina semovente) — sempre della Sega — ed *R-Type* della Irem, lo shoot 'em up orizzontale più innovativo ed organico visto dai tempi di Salamander. Tutti i titoli saranno presentati inizialmente in versione Commodore 64.

L'etichetta della Mastertronic che porta il cortissimo nome di MAD si prepara da tempo ad uscire con due titoli di cui abbiamo avuto modo di vedere qualche 'demo': *Vectorball* e *Motorbike Madness*, due giochi che hanno in comune solo la tridimensionalità e l'atmosfera 'sportiva'.

Andrew Braybrook pubblicherà invece tramite la Firebird il suo ultimo gioco spaziale, intitolato *Intensity* ed apparentemente complicatissimo: una possibile recensione già nel prossimo numero...

Sempre dalla Firebird arrivano altri budget: *Grey Slayer* ed un nuovo gioco con il nostro amico Thingy, *Thingy and The Doodahs*. Nel mondo del fantasy è ambientato invece il 'full-price' Soldier of Fortune, dove il giocatore

▼ ***Battletech*: la Infocom intraprende la strada delle avventure grafiche con un tema quasi epico...**

impersona un mercenario la cui missione è liberare un villaggio da demoni, mostri e presenze malefiche varie; Savage è una conversione dal famoso gioco per CPC, previsto per novembre su Commodore 64 e Spectrum. Sulla serie Atari girerà invece American Road Race, dove bisogna guidare attraverso tutti gli U.S.A. evitando guai di ogni genere.

Dalla Mediagenic sono in arrivo un sacco di conversioni: Yeti , Diamond e Black Jack Academy per 64, il quasi-role game Faery Tale Adventure e - incredibile! - il mitico Zork della Infocom su cassetta ancora per Commodore 64 e Rampage per la serie Atari.

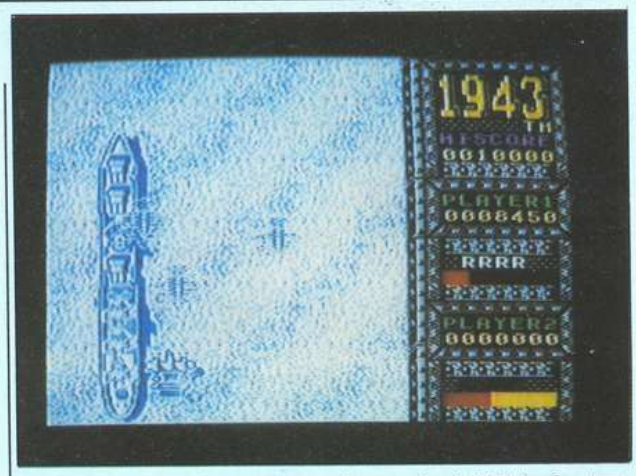
La Ocean ci ha seppellito di comunicati stampa annunciando una compilation di giochi della Taito, un altro mix di giochi tutti ex "numeri uno" fra cui Wizball e Barbarian, l'attesissimo Where Time Stood Still, la compliation sportiva Game, Set & Match e la conversione del tridimensionalissimo Thunderblade, che è stato scelto per il torneo inglese di videogames sponsorizzato dalla Pepsi. Poi la conversione del gioco in stile Ghosts 'n' Goblins Black Tiger, le simulazioni di guerra marina ed aerea The Deep ed Ironhead, la conversione del coin op pressoché sconosciuto L.E.D. Storm, in cui siamo alla guida di un'auto supersonica, la nuova versione di Out Run intitolata Out Run Europa, con la possibilità di fare inversione di marcia ed altro, il simulatore di bombardiere Night Rider, di cui si è già vista la versione a sedici bit e quella Spectrum ed infine (uff!) l'ormai rituale serie di giochi sportivi della Epyx The Games - Summer Edition (chissà perché costoro hanno pubblicato i giochi invernali d'Estate e quelli estivi d'Inverno, mah...)!

Ancora, il team di programmatori della Probe Software ha in progetto la commercializzazione, entro Natale, di un arcade di combattimento: il suo titolo temporaneo è Project 5, anche se la Firebird — che ne curerà la commercializzazione — ci ha già assicurato che potrebbe essere cambiato in qualcosa di meno altisonante.

Project 5 ha tre livelli. Nel primo guidate il grosso eroe animato in una rete di tunnel a scrolling orizzontale dove verrà attaccato da numerosi avversari. Per contrattaccare avrete in dotazione un numero illimitato di ascie ma potrete anche trovare ed utilizzare altre armi più potenti.

La seconda parte funziona più o meno come Space Harrier, col paesaggio che vi sfreccia davanti a gran velocità. Abbiamo visto i primi due livelli della versione Amstrad CPC e Spectrum 48/128, e la grafica ci è sembrata davvero impressionante, soprattutto sullo Spectrum dove — stranamente — sono stati utilizzati un gran numero di colori.

L'ultima notizia di questa farcitissima rubrica viene dalla Lago, che inizierà tra breve ad importare gli "occhiali 3D" a cristalli liquidi della Haitex (badate, non hanno niente a che fare con i solito occhialini in cartone e plastica!), che permetteranno di giocare alcuni programmi nelle tre dimensioni: chi vivrà vedrà...

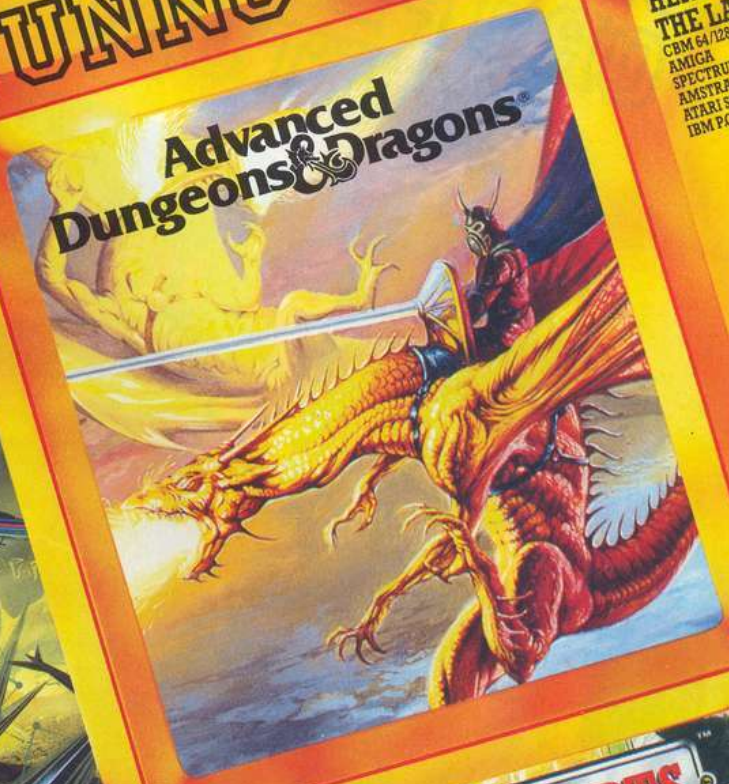


▲ Una foto dalla versione (monocromatica ma veloce) di *1943* su Spectrum

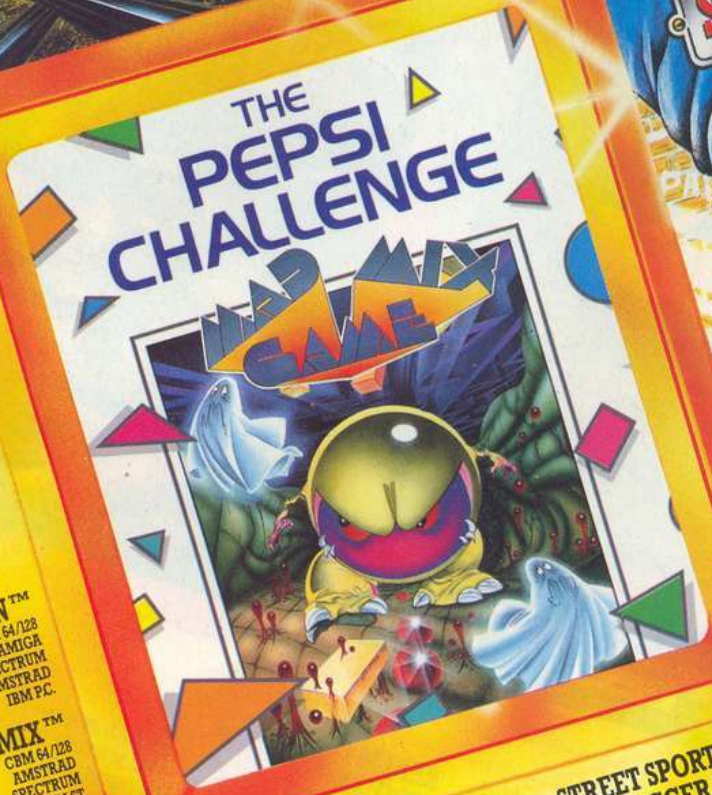
▲ Sopra, *Motorbike Madness* (ZX) , a sinistra *Where Time Stood Still* (ZX)

▼ Il videogame del mistero: ecco il primo livello di *Project 5* (?) sull'Amstrad CPC

U.S. GOLD ORO PER L'AUTUNNO



HEROES OF THE LANCE™
CBM 64/128
AMIGA
SPECTRUM
AMSTRAD
ATARI ST
IBM P.C.



ECHELON™
CBM 64/128
AMIGA
SPECTRUM
AMSTRAD
IBM P.C.

MAD MIX™
CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM
ATARI ST

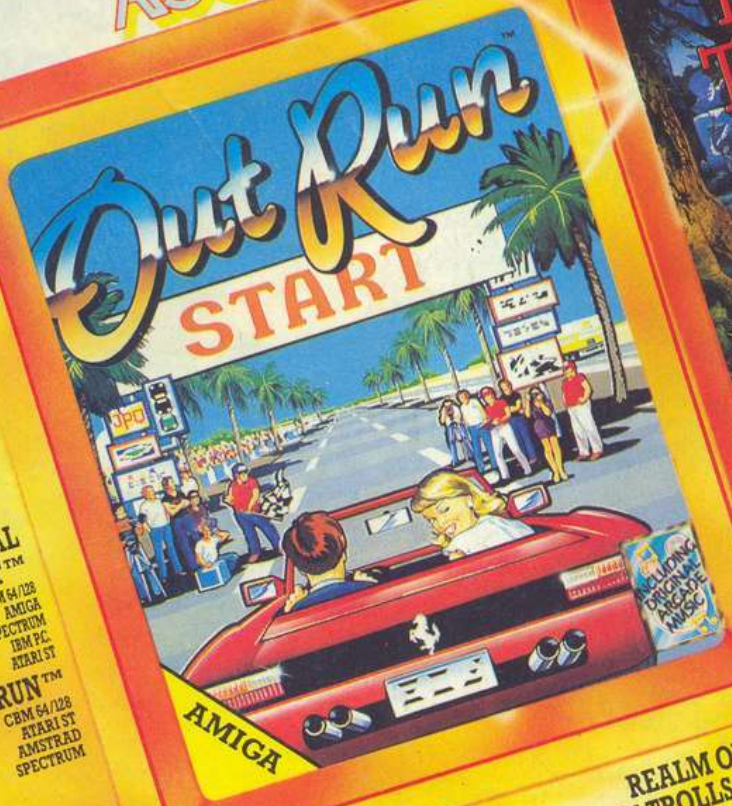
STREET SPORTS SOCCER™
CBM 64/128
IBM P.C.

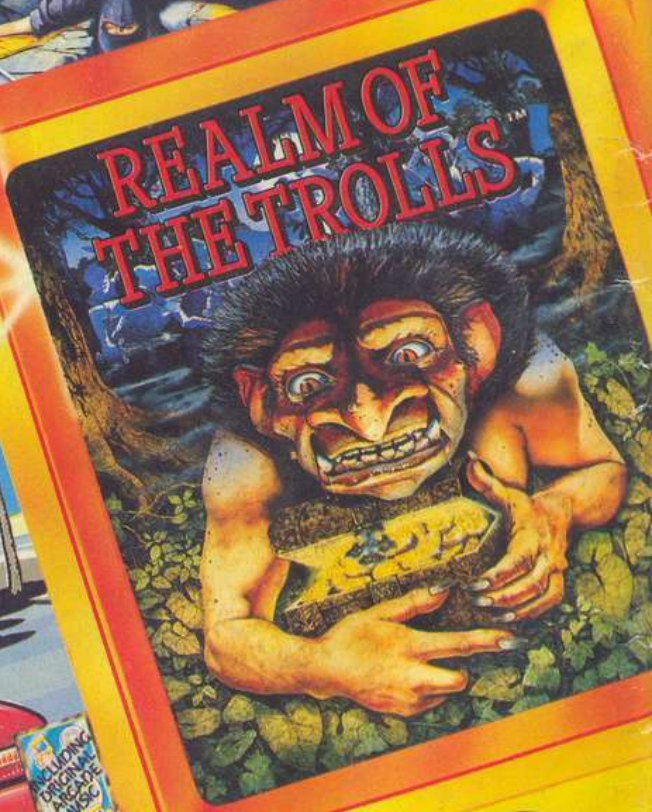
U.S. GOLD (ITALIA)
VIA MAZZINIA 15
21020 CASCIAGO (VA)

U.S. GOLD®

U.S. GOLD ORO PER L'AUTUNNO

TIGER ROAD™
CBM 64/128
AMIGA
SPECTRUM
AMSTRAD
ATARI ST





FINAL ASSAULT™
CBM 64/128
AMIGA
SPECTRUM
IBM P.C.
ATARI ST

OUTRUN™
CBM 64/128
ATARI ST
AMSTRAD
SPECTRUM

REALM OF THE TROLLS™
CBM 64/128
AMIGA
ATARI ST
IBM P.C.

U.S. GOLD (ITALIA)
VIA MAZZINI 15
21020 CASCIAGO (VA)

U.S. GOLD®